CASUS BELLI

HORS SÉRIE n°8

SCÉNARIOS

JUIN 1993

Treize scénarios

pour vos jeux de rôle favoris

M2159 - 8 H - 45,00 F -RD

328 FB - 12 FS - 7.75 $can

Ouï rock you

TELEPHONE CLAPTON POLICE
MANO NEGRA ROLLING STONES
SPRINGSTEEN WHO AC/DC
MARLEY U2 BOWIE HENDRIX
QUEEN CLASH SUPERTRAMP
DEEP PURPLE LED ZEPPELIN
NOIR DESIR CURE DUTRONC
RITA MITSOUKO GAINSBOURG
DOORS GENESIS DIRE STRAITS

OUI FM 102.3 - 4, rue Beaubourg - 75004 PARIS
Tél : 42 71 102 3 / 3615 OUI FM

3615 CASUS

présente

GUILDE

Cargo ou croiseur ? Il faut choisir ! Les uns commercent entre les planètes au nom de la Guilde. Les autres, à bord de puissants croiseurs, tentent de les piller, tels des pirates de l'espace. Un space opera classique, en direct avec tous les autres joueurs, sur des positions planétaires réelles ! (CONCOURS PERMANENTS)

❑ **R**adar (zoom de 1 à 9) ❑ **K** affichage carte ❑ **Z**oom carte ❑ **C**anon ❑ **L**eurres ❑ **L**asers

❑ **B**oucliers ❑ **G**n = n degrés à gauche ❑ **?** Inventaire ❑ **D**n = n degrés à droite

❑ **SOS** = maintenance interplanétaire ❑ **FAX** = émettre message ❑ **M**issiles Feu

❑ **A** = procédure automatique d'atterrissage sur planète proche ❑ **H** = vitesse hyperespace

Le jeu GUILDE est également accessible par 3615 GUILDE, pallier t36, 1,27 F TTC/m

ÉDITORIAL

Bienvenue à bord de ce hors-série n° 8, plein de scénarios de jeux de rôle élaborés dans notre unité de Recherche & Développement™ par nos équipes de talentueux escl... collaborateurs. Il est dommage que vous ne puissiez profiter (secret industriel® oblige) du spectacle terriblement romantique du sous-sol où s'alignent les créateurs, agitant fébrilement leurs mitaines trouées sur les claviers noircis par les ans afin de respecter les délais, sous l'œil des surveillants (qui cachent stoïquement l'attendrissement que leur inspire la scène).
Mais au bout de la rangée, un siège est vide...
Celui où aurait dû être écrit le scénario Donjons et Dragons™.
C'est que le bien-aimé et respecté Chef en Chef du service R&D, dont les biorythmes officiels indiquaient effectivement une phase d'introspection à caractère ressourçant, se détournant du spectacle de la cité tapie au pied du building qui l'absorbait depuis des heures, avait soudain lancé à son assistant en chef :
« Tizen Thane ! Retrouvez-moi Tizen Thane ! »
Aussitôt, la sous-chefferie de l'antenne Action du département Retrouvation était entrée en effervescence, ne connaissant point de repos avant que le manuscrit des Âges Originels n'ait été, avec l'accord de ses gardiens saxons de l'Atelier des Jeux, dupliqué par un moine copiste de la cellule Copisterie.
Force est de reconnaître que les escl... rédacteurs de l'époque donnaient à leurs œuvres une densité rarement égalée depuis.
Enfin, des négligences ayant été constatées au sein du personnel du service Joueurs (sous-division locale des Suivis de Campagne), la section de l'Enregistrement des Personnages, toujours dynamique et créative, nous a prié d'inclure dans le présent fascicule les fiches de Suivis de Personnage qu'elle a conçues avec amour et avec une règle.
Le service de la Rédaction des Éditoriaux et autres textes inutiles vous remercie de votre attention et vous propose de passer aux phases de jouage et de délirage sur les pages de cet ouvrage.

Pour le directeur du SRE PCC
le sous-secrétaire du service de Rédaction des Éditoriaux, bureau 5227b.

AVERTISSEMENT :
Attention, ces aventures contiennent 90 % de danger, dont doivent tenir compte les personnages qui vivent une existence sans sel.

Page 6
Page 12
Page 22
Page 30
Page 38
Page 46
Page 54
Page 62
Page 70
Page 78
Page 86
Page 94
Page 102
Page 110

CASUS BELLI HS N° 8.
Juin - août 1993.
Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88.
Dépôt légal : 2e trimestre 1993. n° 8600977.
Commission paritaire n° 63.264.

Copyright© CASUS BELLI 1993.

DIRECTION-ADMINISTRATION.
Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directeur marketing et commercial : Francis Jaluzot. Directeur des Etudes : Roger Goldberger. Directeur commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION.
Rédacteurs en chef : Jean-Marie Noël et Didier Guiserix. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël assisté de J.-Christophe Lamoureux. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Philippe Fassier, Didier Guiserix, Rolland Barthélémy, Jim Nelson, Florence Magnin, Igor Chevalier, Didier Cassegrain, Bernard Bittler, Thierry Ségur, Eric Guttierez, Cyrille Daujean. Couverture : Les maîtres de la Lumière.

SERVICES COMMERCIAUX.
Directeur marketing et commercial adjoint : Jean-Charles Guérault. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Pierre Bieuron. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque, tél. : (1) 46.48.48.26.

FEUILLES DE CAMPAGNE

Accessoires de jeu

LE PALAIS DE TIZUN THANE

Pour Advanced Dungeons & Dragons

RUN SILENT RUN DEEP !

Pour Shadowrun

LA TOUR ENSEVELIE

Pour Rêve de Dragon

LES ROIS-DIEUX DE BLIMNA

Pour Mega III

LA CHASSERESSE

Pour le Jeu de Rôle des Terres du Milieu

LA VISION DE BERNADETTE

Pour Nephilim

DERRIÈRE LES BRUMES, L'ESPOIR

Pour Hawkmoon

LE TESTAMENT DU PROFESSEUR

Pour Simulacres

L'ÉVEIL

Pour Bloodlust

LES TROIS VIES

Pour Hurlements

L'APPEL DE PARIS

Pour L'appel de Cthulhu

LA CHASSE AU BLANC CERF

Pour Pendragon

HAUTE SURVEILLANCE

Pour Mercenaires

SOMMAIRE

PUBLICITÉ.
Isabelle Blanchard,
1 rue du Colonel Pierre Avia,
75015 Paris. Tél : (1) 46.48.49.71.

Excelsior Publications S.A., capital social : 1 1100000 F, durée 99 ans.
Principaux associés :
M. Jacques Dupuy, M^elle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

Flashage-Gravure :
Dawant-Tél : (1) 40.27.59.59.
Impriession :
SAIT-Tél : (1) 30.50.40.90
et DULAC-Tél : (16) 32.39.50.71.

Abonnements.
Relations clientèle et abonnés :
par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements,
1 rue du Colonel Pierre Avia,
75503 Parix Cedex 15.
Tarif France métropolitaine : 175F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: AD&D est édité par TSR, Shadowrun est édité en français par Descartes Editeur sous licence Fasa, Rêve de Dragon est édité par Ludodélire, Mega III est édité par Casus Belli, JRTM est édité par Hexagonal sous licence ICE, Nephilim est édité par Multisim, Hawkmoon et Pendragon sont édités par Oriflam sous licence Chaosium, Simulacres est édité par Descartes Éditeur/Casus Belli, Bloodlust est édité par Idéojeux, Hurlements est édité par Idéojeux, L'appel de Cthulhu est édité en français par Descartes Editeur sous licence Chaosium, Mercenaires est édité par Fléo.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Feuilles de campagne élaborées par Casus Belli à partir des feuilles personnelles de Anne Vétillard, et dessinées par Philippe Fassier.

FEUILLES DE CAMPAGNE

Dans le jargon du jeu de rôle, on désigne par campagne le fait de jouer le même personnage au cours de plusieures aventures qui s'enchaînent. Dans ce cas, il est très important de caractériser son personnage par son histoire, afin de le faire entrer, tel un héros mythique, dans la légende, et de se souvenir de ce qu'il a vécu. De façon plus pragmatique, il est tout simplement utile, pour la cohérence des aventures, de suivre le destin des aventuriers.

Les feuilles de personnages, prévues dans chaque jeu de rôle, servent principalement à gérer les caractéristiques et autres compteurs statistiques du personnage au cours d'une séance de jeu. Mais elles s'intéressent peu à son passé, à son présent et à son avenir. C'est pour cette raison que nous vous proposons un dossier de campagne, à photocopier et à compléter au fur et à mesure de vos besoins. Si son esthétique et ses intitulés semblent plus proches du médiéval que de la science-fiction, la plupart des informations sont valables quel que soit votre univers de jeu.

Connaissances

Cette demi-page est à photocopier en de nombreux exemplaires. Elle servira plutôt en cours de jeu. À chaque fois que vous rencontrez quelque chose ou quelqu'un, vous le notez sur cette feuille. La première colonne sert à préciser s'il s'agit d'un autre personnage (donc géré par un joueur), d'un PNJ ou d'une créature. La colonne Date/Âge permet d'indiquer la date à laquelle a eu lieu la rencontre, ou l'âge du personnage. Après l'aventure, cette feuille de connaissances servira à faire des récapitulations, des fiches ou à rédiger votre aventure sur un petit carnet de voyage.

Fiche d'aventure

Cette feuille est celle qui permettra à votre personnage d'avoir, quelques mois ou années après une aventure, des réflexions nostalgiques. Il est aussi important de noter le titre du scénario et les péripéties qui s'y sont déroulées du point de vue du personnage (ex : Burgville = que des voleurs !), que le nom du meneur de jeu, la date et le lieu de la partie. Ainsi vous retrouverez aussi bien les sensations de votre personnage que les vôtres.

Il est aussi très utile, lorsque l'on joue peu souvent (pour des raisons de disponibilité, de travail…) et que l'aventure est découpée en plusieurs parties, d'avoir un moyen simple de se rappeler à chaque début de séance ce que le personnage est sensé ne pas avoir oublié (surtout si vous avez intercalé des parties avec d'autres personnages, ou d'autres jeux).

Pour le calendrier, utilisez la ligne vide du dessus pour marquer les jours de la semaine (D pour dimanche, L pour lundi…). Vous pourrez noter d'une croix le début de l'aventure, et barrer d'un trait chaque jour écoulé.

Passé

Le sujet de cette feuille parle de lui-même. Vous ne devriez en avoir qu'une « active » par personnage. Par contre, si vous actualisez à chaque aventure les résidences, biens, amis et ennemis, il peut être intéressant, à chaque étape importante de la vie de votre personnage, de refaire une feuille, tout en gardant la précédente. Vous aurez ainsi, par exemple, le descriptif d'Alexis Lambert jeune étudiant de vingt ans, puis professeur d'une quarantaine d'années, et enfin explorateur des sciences occultes à cinquante ans.

Nom du personnage .....

Nom du joueur .....

Connaissances

PJ/PNJ	Personnages - Créatures - PNJ importants	Lieu	Aventures	Date/Âge

Titre de l'Aventure

pour le jeu

Nom du personnage

Nom du joueur
Maître de jeu
Date de la partie
Lieu de la partie

Compagnons

Nom	Sexe	Profession	Âge	Taille	Poids	Yeux	Cheveux	Notes	Joueur

Date de l'Aventure

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Buts

Apparence/Déguisement

Âge actuel

Argent liquide transporté

Dettes — Termes

Créditeur

Personnages de l'Aventure

Nom — Remarques

Matériel spécifique à l'Aventure

Narration

Nom du personnage

Passé

Nom du joueur
Date de création
Nom du jeu

Sexe Taille Poids Yeux Cheveux Frères / Sœurs
Date de naissance Lieu de naissance Rang de naissance

Famille

Nom / Parenté	Âge	Statut	Profession

Nom / Parenté	Âge	Statut	Profession

Faits marquants / Background

Apparence

Caractère

Amis

Ennemis

Résidences

Biens / Économies

jouez votre meilleur RÔLE :

celui de l'abonné fidèle à CASUS BELLI !

CASUS BELLI

1 AN - 6 NUMÉROS

175 F

seulement au lieu de 210 F (*)

+ 1 hors série en prime (**)

2 ANS - 12 NUMÉROS

330 F

seulement au lieu de 420 F (*)

+ 2 hors-série en prime (**)

BULLETIN D'ENGAGEMENT AU RÔLE DE L'ABONNÉ FIDELE À CASUS BELLI
à retourner à Casus Belli, 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Oui CFZH ☐ **je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 numéros) pour 175 F seulement au lieu de 210 F (*) + 1 hors série en prime (**)**

Oui CFZI ☐ **je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 numéros) pour 330 F seulement au lieu de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**)**

COCHEZ SVP

•Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli-Bred

NOM .....

PRÉNOM .....

ADRESSE.....

CODE POSTAL ⌊⌊⌊⌊⌊ VILLE.....

RCS PARIS B 572 134 773

OFFRES VALABLES JUSQU'AU 28/02/94 ,CONFORMES A LA LOI INFORMATIQUE ET LIBERTE DU 06/01/78 ET RÉSERVÉES À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE - Autres lieux de résidence : Nous consulter au (1) 46 48 47 08

(*) Prix de vente chez les marchands de journaux.(**)Dans la limite des stocks disponibles

hs CB 8

GROS BILL

LE TROIS FOIS GROS TERRASSANT LE DRAGON

Consultez les Anciens !

JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ; Epreuve du Feu : EdF ; PL : Première Ligne

NUMÉROS DISPONIBLES

26 - Empire : figurines - Battles for the Ardennes.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader.

30 - La ferme fortifiée - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - Laelith (le numéro original).

37 - Turenne 1674 - Prof. : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - JeE : F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

42 - Les provinces de Laelith - La série Europa - Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + sc.

44 - Star Wars- Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 - JeE : 1940. Empires & Dynasties, Animonde - L'art de la guerre à la Renaissance.

47 - JeE : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - la guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts - Figurines : quelle règle choisir ? JeE : Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).

51 - Hurlements, Athanor - Battletech -The Hunt for Red October, Red Storm Rising - wargames asiatiques (II).

52 - JeE : Article 104 - Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Prof. : semi-réaliste - Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 - AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnobelains de Goferfinker(1) - Guerre de Sécession - Axies and Allies.

54 - JeE : 1941 - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : PdF + sc. - Goferfinker(2) - Wargames Eurogames, Blue & Gray - Fortress America.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka. Goferkinker (3). Aquablue - Créateur d'Univers. Première Ligne : règle pour jeu avec figurines - Le combat aérien moderne.

56 - In Nomine Satanis/ Magna Veritas - Les jeux Cyberpunk. - PL(2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, combat aérien (suite).

57 - Mini Car Wars - Rolemaster : critique + sc. - Prof. : improvisateur - Advanced HeroQuest - Jeu de négociation par correspondance - PL(3) - Le combat opérationnel moderne. sc. : Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell(I) - Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - PL(4) - Murder party : les fleurs du mal - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc. : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRTM.

59 - Torg - JeE : Raphia - Les vikings - Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

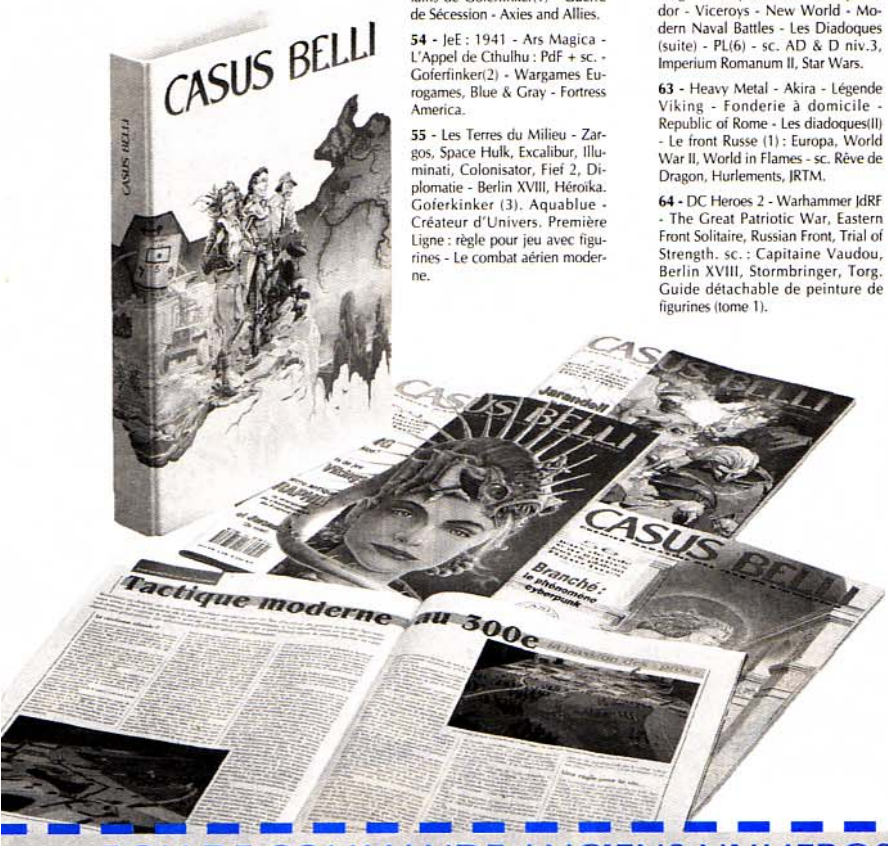
60 - Mimétis - Shadowrun - Fire Team, Air Cave et MBT, tactique moderne au 300e - base pirate spatiale et coin de galaxie - Jarandell (suite et fin) - Aristo - sc : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61- Prédateurs - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. PL(5), Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 - Les Aztèques - Simulacres : règles de campagne - Torg - Fantasy Warriors - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal - Akira - Légende Viking - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (1) : Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide détachable de peinture de figurines (tome 1).



65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Moskva, Karkhov, Rostov, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Voitures et conducteurs des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger .

67 - Bloodlust - Guide de Peinture : les dioramas - Les catastrophes - Torg : PdF + sc. - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RuneQuest, la méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8.

68 - PdF : In Nomine Satanis/Magnas Veritas - Prof. : Hurlements - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - Les simulateurs de vol - sc. : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR complet : Le Petit Peuple - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Méga III.

71 - EdF : Gurps - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Formule Dé : courses de motos - World Conquest – Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim , Werewolf - Warhammer, Res Publica Romana – La fête médiévale - Les extensions pour World in Flames – Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Règles optionnelles pour Volga 43 - Sc. Grand Ecran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon - Critiques : Dune , Midway, la Patrie en danger/1793 - Wargames : Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Années 20 et l'AdC, Advanced Third Reich, World in Flames, variantes Supergang - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

75 – EdF : Shadowrun 2e éd. – AD&D 2e éd. PdF : Bloodlust, Just Plain Wargames – Critiques : Flash-Point Golan, Les ailes de la gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator, Dragon Noir 2 – Prof. : maître d'équipage – Le monde de Paorn (II) – Test : que savez-vous du vrai Moyen-Âge ? – Wargame : le jeu de rôle à la rescousse du wargame. Scn. : Space Hulk, Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg et Grand Écran AD&D.

HORS SÉRIES DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes blanches - Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS . Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. PdF : la série First Battle - un livre, une simulation : Friedland Juin 1807 - Portrait d'un jeu : The Emperor Returns - Interview : Alexandre Adler - *Dossiers* : Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques, médiévales, Jeux de pions - *Jeux de société* : les jeux antiques, les jeux de parcours, deux jeux de cartes, les cousins du Risk - *Variantes* : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune - *Critique livre* : le Traité des Cinq Roues, le Paradoxe de la Stratégie - *Magazine* : Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - Ludotique : Megafortress et B-17 - Compte-rendu de partie : Advanced Third Reich - Nostalgia : War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Opinions : Les limites de l'invincibilité - Conseils de jeu : Empires in Arms - *Jeu en encart* : La bataille de Marengo.

ET NOS RELIURES !

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS, HORS-SERIES & RELIURES

- Je souhaite recevoir les N° ..... de CASUS BELLI au prix unitaire de 35 F franco (Etranger : 40 F).
- Je souhaite recevoir

..... Hors-série **LAELITH**
(prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)

..... Hors-série **MORCEAUX CHOISIS**
(prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)

..... Hors-série **GRANDEUR-NATURE**
(prix unitaire de 45 F franco - Etranger : 50 F)

..... Hors-série **SPECIAL SCENARIOS**
(prix unitaire de 45 F franco - Etranger : 50 F)

..... Hors-série **JEUX DE STRATEGIE**
(prix unitaire de 49 F franco - Etranger : 54 F).

- Je souhaite recevoir ..... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 65 F franco (Etranger : 72 F).

NOM, Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....

Ci-joint mon règlement de ..... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED. A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris.

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Valable jusqu'à fin 93. RC Paris B 572 134 773 **HS 8**

texte
Albie Fiore
Traduction
Véronique Delêtre
Adaptation
Pierre Rosenthal
illustration
Rolland Bartélémy

LE PALAIS DE TIZUN THANE

Pour AD&D

En aide de jeu : les monstres du palais de Tizun Thane

Pour quatre à cinq aventuriers de niveau 2 à 4. Il est important de lire plusieurs fois le scénario en se reportant au plan, pour bien maîtriser les déplacements et l'espace.

Ce scénario a été publié dans un des tout premiers numéros de *White Dwarf*, revue anglaise de jeux de rôle, qui à l'époque était presque entièrement consacrée (comme les autres revues de jeu) à Donjons & Dragons. Ce scénario a marqué la transition entre les « modules » où seules les pièces des donjons étaient décrites, avec des monstres et des trésors inamovibles, et des « modules » plus souples. Ici encore, tout est décrit à partir des lieux où résident habituellement les protagonistes de l'aventure, mais ceux-ci peuvent se déplacer, et leur présence a toujours une bonne raison d'être. Ce principe de présentation vous imposera une lecture peut-être un peu difficile au premier abord, mais pratique en cours de jeu. Tous les chiffres entre parenthèses renvoient à des numéros de pièces, où les habitants sont décrits.

Enfin, ce scénario avait été écrit pour la première édition des règles de D&D, nous l'avons adapté pour AD&D 2e édition, en faisant référence aux monstres du Bestiaire monstrueux (BM) ou du Fiend Folio (FF, en anglais). En effet, le manuel Fiend Folio a été créé à partir des monstres publiés à l'époque dans *White Dwarf*. Ainsi, les berbalangs ou le necrophidius ne sont pas des monstres pris du manuel pour remplir ce « donjon », c'est l'inverse. De plus, ces monstres ont ensuite été réécrits et insérés dans des suppléments dispersés. Pour des raisons de copyright, nous ne pouvons plus reprendre l'intégralité de leur description mais nous vous donnerons les références afin de les retrouver. Nous vous invitons donc à vous procurer le Fiend Folio, ou à adapter suivant nos conseils un monstre du Bestiaire monstrueux (voir l'aide de jeu).

Historique

Tizun Thane était un magicien de haut niveau, dont la ruse n'avait d'égale que la cruauté. Son frère, Diker, et son demi-frère, Selga, partageaient un château avec lui, mais ils ne parvenaient jamais à se montrer aussi puissants que lui. Pourtant, ils ne lui manifestaient pas une once d'amour fraternel et complotaient constamment pour le renverser. Tizun tolérait cette situation avec un amusement condescendant, certain que son garde puissant et omniprésent – Thraaak, un gu'en deeko (64) – pourrait empêcher toute mise à exécution des menaces de ses frères. Selga élabora un plan afin d'utiliser le garde du corps contre Tizun. Un assassin fut engagé pour tuer Tizun et on lui expliqua que celui-ci avait l'intention de tuer ses deux frères ainsi que Thraaak, dont son maître s'était lassé. On apprit également à l'assassin que Tizun perdait une grande partie de ses facultés lorsqu'il traversait l'un de ses miroirs magiques (23). Diker et Selga savaient que l'assassin ne survivrait pas à la puissance de Thraaak, mais tel était leur dessein. Thraaak tua effectivement l'assassin et, selon son habitude (64), dévora la cervelle de sa proie. Il sut alors ce qu'on avait dit à l'assassin mais n'apprit rien de la manière dont ces informations lui étaient parvenues.

Croyant alors que Tizun était sur le point de le trahir, Thraaak décida de le tuer grâce aux compétences d'assassin qu'il venait d'acquérir. Comme il s'en retournait d'une aventure aux côtés de son maître, à travers un miroir, Thraaak frappa sans bruit et par derrière, tuant Tizun sur le coup. Il dévora ensuite sa cervelle. Et là, le plan de Selga s'enraya. Thraaak s'abreuva du grand savoir du magicien et cela le rendit fou. Il se prend à présent pour Tizun Thane lui-même. Depuis, il hante le palais, vêtu des robes trop étroites de Tizun, déchiré de puissance et de tristesse, car il sait maintenant que Tizun n'avait nullement l'intention de l'assassiner.

Etant trop puissant pour Selga et Diker, ceux-ci font en sorte que des aventuriers s'égarent jusqu'au palais, espérant qu'ils provoquent Thraaak et l'obligent à faire appel aux sorts qu'il connaît afin de l'affaiblir suffisamment pour que les deux frères puissent se mesurer à lui. C'est Diker qui place les manuscrits dans le sac de voyage du corps au creux du ravin. Les deux demi-frères se méfient à présent l'un de l'autre et chacun serait prêt à tout pour annihiler l'autre, une fois Thraaak éliminé.

Le palais abrite également le Temple des Danseurs de l'Ombre (39). Tizun avait toujours fait en sorte qu'un sacrifice humain ait lieu pour que les Danseurs de l'Ombre conservent leur calme, mais depuis sa disparition, cette nourriture régulière leur a été retirée. A présent, lorsque la nuit tombe, les Danseurs de l'Ombre errent, terrorisant la population locale, surtout au village le plus proche, Cahli, où Diker leur envoie quelquefois des hommes en pâture.

Introduction

Le groupe de voyageurs se dirige vers l'est en quête d'une nouvelle aventure. Ils chevauchent actuellement des montures légères le long d'un petit sentier à travers une épaisse forêt. Celle-ci est étrangement calme, aucun signe ou presque d'une vie animale, mais quelques indices révèlent la présence d'esprits-follets (BM p.91). Le crépuscule approche alors qu'ils atteignent un petit village situé sur la rive du fleuve Asro. Le groupe traverse le village jusqu'au quai d'embarquement pour s'apercevoir que le bac et le passeur sont confinés dans le hangar, fermé ce jour-là. Ils se trouvent donc dans ce village près de la rivière (qui est trop dangereuse pour être traversée par d'autres moyens que le bac) ; le soleil se couche. L'unique signe de vie provient de la taverne du Bac et de l'étable qui lui est contiguë. Quelques villageois ferment leurs volets. La principale activité du village est manifestement concentrée sur le bois en provenance de la forêt, car une cour de stockage des troncs jouxte la rivière. Des ébauches de sculptures sur bois et des morceaux d'écorce jonchent le sol autour de la plupart des habitations, qui sont curieusement construites en pierre, apparemment amenée à grand peine des montagnes visibles au sud. Les maisons semblent toutes de construction récente et sont dotées de portes imposantes ainsi que de volets de métal. L'aventure peut à présent commencer.

Le village de Cahli

Le village est détaillé sur la carte ci-dessous. Les bâtiments sont tous en pierre, les volets sont en métal, car les anciennes habitations de bois constituaient de bien piètres remparts contre ce que les villageois désignent sous le nom de Choses nocturnes et qui hantent les bois depuis maintenant six mois (les Danseurs de l'Ombre, voir 39). Bon nombre de villageois ont été massacrés et, à présent, dès que la nuit tombe, les habitants, apeurés, se barricadent dans leurs maisons. Tout villageois interrogé conseillera au groupe de voyageurs de passer la nuit à la taverne sans s'aventurer à l'extérieur. Les constructions d'importance de Cahli sont :

1. La taverne du bac. Quelques villageois se trouvent à l'intérieur, finissant tranquillement leurs verres, après quoi ils rentreront rapidement chez eux. Quelques voyageurs sont également là, qui, tout comme les personnages, ont été obligés de passer la nuit à la taverne. Les chambres sont bon marché. Comme le soleil disparaît, le tavernier ferme et barricade les portes, tire les volets et les maintient en place à l'aide de barres de fer. Il est assez avenant et apprend aux voyageurs ce qui suit :

— Les personnages doivent se retirer dans leurs chambres et ne pas ouvrir, sous peine de mort, leurs fenêtres, ni leurs volets, à cause des Choses nocturnes. (Il faudra insister sur ce point, car les aventuriers pourraient bien mourir s'ils n'y prennent

pas garde. S'ils sont suffisamment stupides pour ne pas tenir compte de ces conseils, ils verront des formes sombres s'agiter dans les bois, et l'une d'elles s'approchera de la taverne pour grimper jusqu'à la fenêtre ouverte.)

— Un magicien appelé Tizun Thane habite au sud. Le chemin qui se dirige vers le sud en sortant du village mène à sa demeure. Tizun avait l'habitude de se rendre régulièrement au village, mais n'a pas fait une seule apparition durant ces six derniers mois. Les Choses nocturnes se sont manifestées peu de temps après et viennent également du sud.

— Au cours de ces six derniers mois, Diker, le frère de Tizun Thane, a quelquefois envoyé des hommes au village pour y chercher des provisions. Aucune information n'a filtré mais il est clair que quelque chose est arrivé à Tizun Thane.

— La rumeur dit que le palais de Tizun Thane est rempli de trésors.

— La fille d'un marchand résidant dans une ville voisine a disparu et est supposée morte depuis plus d'un an, mais le marchand persiste à proposer une récompense à celui qui la retrouvera.

— Les villageois seraient prêts à récompenser la personne qui mettrait un terme à l'errance des Choses nocturnes. Ils pourraient réunir 2000 PO à cette fin.

Lorsque les personnages se retireront dans leurs chambres, l'aubergiste les y enfermera. Il leur explique qu'il préfère faire ainsi car, s'ils ouvrent leur fenêtre, les Choses nocturnes ne pourront pas aller au-delà de la chambre dans laquelle elles auront pénétré.

2. L'étable. Elle est tenue par un estropié difforme, ayant été victime d'un accident lorsqu'il était bûcheron. Il pansera avec enthousiasme les chevaux des aventuriers contre un petit pourboire, mais leur apprendra qu'ils ne pourront pas les reprendre avant le lendemain. En effet, il ferme les étables à clef à cause des Choses nocturnes. Il leur recommandera de passer la nuit à la taverne. Une fois les chevaux installés, il fermera à clef et se couchera dans un coin de l'étable.

3. Le bac. Le bateau et le passeur sont enfermés pour la nuit. Celui-ci refusera de faire traverser quiconque avant le lever du jour. C'est ce qu'il annonce d'une voix étouffée par l'épaisseur de la porte.

4. La cour à bois. Un grand bâtiment entouré d'une palissade. Des piles de bois en train de sécher sont alignées dans la cour. Il existe également une épicerie où les aventuriers pourront se procurer des provisions le lendemain matin.

Le chemin dont les villageois disent qu'il mène aux Allées de Tizun Thane est une petite piste à moitié recouverte de végétation au sud de Cahli. La forêt est dense. Si des rencontres ont lieu dans la forêt, elles se feront avec des esprits-follets (BM p. 91), qui pourront donner de judicieux conseils au groupe, selon les alignements et en fonction de la présence ou non d'elfes aux alentours.

Après une chevauchée de deux heures (dans ce scénario, il est très important de noter le temps qui passe) le groupe atteint des terres vallonnées au pied d'une falaise. La piste mène à un ravin encaissé (voir la carte ci-contre). Les rencontres qui se feront dans le ravin les mettront en présence soit de projections physiques de berbalangs (44), soit de banderlogs (4) qui les attaqueront depuis des saillies très élevées en leur lançant des pierres. « X » signale le corps d'un homme en armure qui a été manifestement tué par une pierre venant du sommet de la falaise. Il possède encore quelques armes et dans son sac de voyage se trouve un parchemin roulé portant un sceau de cire sur lequel les mots « Tizun Thane » sont à peine lisibles. Il est écrit sur le parchemin que « pour entrer, dites au garde : mène-nous à ton maître. » Rien d'autre n'est digne d'intérêt dans ce qu'il reste du corps.

Les petites zones d'ombre ponctuant le ravin sont des grottes qui peuvent servir d'abri à des hommes accompagnés de leurs montures. La largeur du ravin ne permet le passage qu'à un groupe en file indienne. Il mène dans un cratère d'origine volcanique, rempli d'eau. Des chutes grondent au sud-ouest, s'écoulant ensuite vers l'est, le courant étant assez rapide, ce qui indique la présence d'une issue souterraine.

Le chemin conduit ensuite sur un plateau rocheux dont les côtés abrupts descendent à 6 mètres au-dessous de la surface de l'eau. A l'est s'étend une zone marécageuse où vivent quelques grenouilles géantes (BM p. 133) ; de grands volatiles (faucons sanguinaires, BM p. 97) s'ébattent au-dessus d'îlots rocheux à l'ouest. A l'extrémité du plateau s'élève une construction impressionnante, qui semble mal entretenue. Des banderlogs escaladent les murs de toutes parts, jusqu'au toit. Sous le porche d'entrée se tient une grande silhouette, apparemment une sorte de garde.

Monstres errants

Lors d'une rencontre dans les palais de Tizun Thane, jetez les dés selon la table, page ci-contre.

Les bandits rencontrés ont 80 % de chances d'être d'anciens gardes. Ils sauront uniquement que : Tizun a été assassiné par Thraaak ; connaîtront Selga (38) et Diker (59) et sauront qu'ils complotaient contre Tizun (mais pas de quelle manière) et qu'ils ne s'aiment pas franchement ; les Danseurs de l'Ombre (39) ; le positionnement et l'utilisation précédentes des pièces 1–5, 49, 49a et 49b.

Description générale

La hauteur de plafond des pièces d'un seul étage est de 4,50 mètres et de 9 mètres pour les pièces à deux étages. La portion la plus haute d'une pièce à deux étages est symbolisée par le nombre souligné sur le plan. Les cours sont toutes ouvertes sur l'extérieur. Les murs sont faits de pierre tendre. Les portes portant une courte barre en leur centre sont également dotées d'une lourde barre de métal qui sert à les fermer de l'intérieur. Elles sont uniquement barrées à la tombée de la nuit pour empêcher les Danseurs de l'Ombre (39) d'y accéder. Seuls les occupants humains d'une pièce fermeront la porte à l'aide de la barre. Dans la plupart des pièces, les bruits de course et des bavardages des banderlogs sur le toit résonneront. Toutes les fenêtres, exceptées celles de la tour (61–65), des patios et celles qui sont positionnées en hauteur, possèdent des grilles protectrices en fer à l'extérieur. Les fenêtres de la tour sont toutes dotées de lourds volets de métal qui peuvent être solidement refermés. Les noms des pièces indiquent leur utilisation du temps où Tizun Thane était encore en vie. De brèves descriptions générales vous sont données et il appartient au MD de les compléter, de décrire l'apparence de leurs occupants et des objets de valeur qui les décorent, des colliers, des boîtes d'argent, etc.

LE PALAIS DE TIZUN THANE

1. La cour d'entrée. Quelques urnes décoratives en terre, dont certaines sont ébréchées et envahies de mauvaises herbes, ornent le pourtour de la cour jonchée de gravier. Un golem de fer (BM p. 128) monte la garde devant les portes principales. On lui a donné pour instruction de repousser pacifiquement les intrus, sauf si les visiteurs prononcent les mots « Mène-nous à ton maître ». Dans ce cas, il leur indiquera d'un geste l'endroit où ils peuvent attacher leurs chevaux (en 2), et les conduira en passant

Lancez un dé à 10 faces							
1-4		**5-7**		**8-9**		**10**	
Monstre	D100	Monstre	D100	Monstre	D100	Monstre	D100
Kobolds	01-04	Gnolls	01-06	Gorille carnivore *(4)*	01-03	Thraaak *(63)*	01-02
Orques	05-08	Troglodytes	07-16	Homme hybride	04-09	Prêtre mauvais 3e niv. *	03-06
Squelettes	09-12	Zombies	17-22	Goule	10-15	Nécrophage	07-12
Rats géants	13-16	Scarabées de feu	23-28	Araignée colossale	16-21	Gargouille	13-18
Bandits	17-25	Hommes-Lézards	29-34	Magicien neutre 3e niv. *	22-27	Ombre	19-24
Striges	26-30	Fourmis géantes	35-40	Fille **	28-32	Pixies	25-30
Mille-Pattes	31-33	Gobelours	41-46	Banderlogs *(4)*	33-48	Magicien mauvais 4e niv. *	31-36
Gobelin	34-36	Hobgobelins	47-49	Berbalangs †	49-64	Fille **	37-40
Urdes	37-40	Chauve-souris géantes *(17)*	50-55	Ogre	65-70	Banderlogs *(4)*	41-70
Esprits-Follets	41-45	Guerrier mauvais 3e niv.*	56-61	Monstre rouilleur	71-76	Gorille carnivore *(4)*	71-76
Pixies	46-50	Fille **	62-66	Sangsue géante	77-82	Voleur 4e niv. *	77-82
Guerrier neutre 3e niv. *	51-54	Banderlogs *(4)*	67-79	Chien sauvage	83-88	Troglodytes	83-88
Berbalangs †	55-65	Berbalangs †	80-93	Striges	89-94	Harpies	89-94
Banderlogs *(4)*	66-79	Bandits	94-00	Bandits	95-00	Scorpion géant	95-00
Zombies	80-84						
Fille **	85-89						
Fourmis géantes	90-94						
Scarabées de feu	95-00						

* accompagné d'acolytes de 1er niveau
** ex-fille du harem (29). 20% de chances qu'elle soit Voleuse.
† Projection physique seulement.

par 3, 5, 18b, jusqu'au cadavre en 23, où ils les laissera pour retourner à son poste. Il s'opposera à toute tentative de dévier du chemin qu'il a tracé. Ce sont les dernières instructions qu'il a reçues de la bouche de Tizun Thane et il est impossible de les modifier. Toute autre tentative d'accéder au palais sera pacifiquement repoussée.

2. L'étable. Garnie de boxes de bois. Du foin au sol, etc.

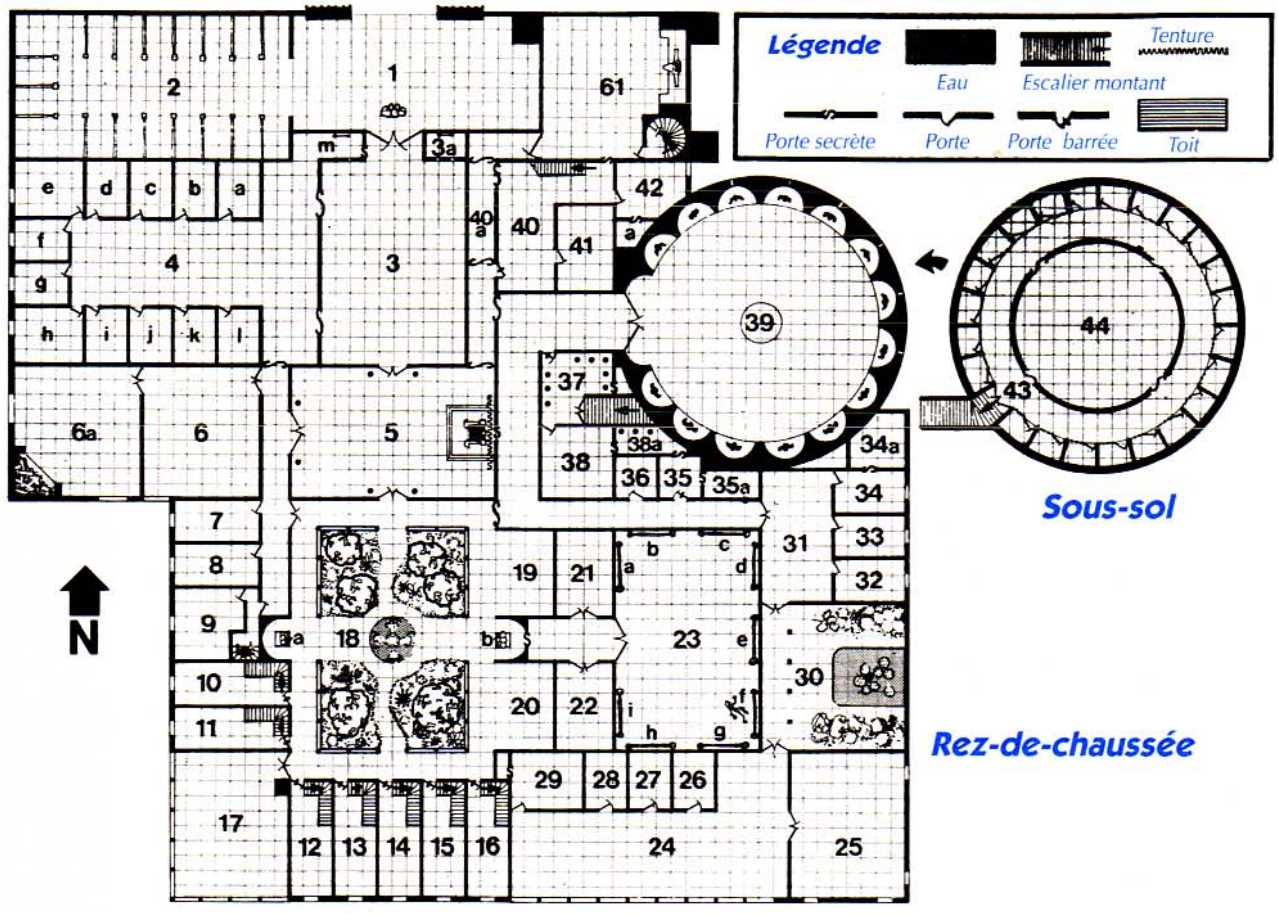
3. Hall d'entrée-salle de banquet. Ça sent le moisi. De la poussière sur toutes les surfaces, mais de nombreuses empreintes de pas. Une grande table et de nombreux sièges. Les murs sont ornés de tapisseries et de fanions. A l'extrémité nord, se trouve, accrochée assez haut, une grande toile représentant un magicien (Tizun Thane) vêtu de robes pourpres. Ses yeux sont en fait des trous ménagés pour que Thraaak (64) puisse surveiller ce qui se passe si un bruit étrange se fait entendre en arrivant ou dans le bâtiment (30 % de chances). Il n'attaquera que si on tente de brûler la toile ou si un autre type d'attaque a lieu. La toile dissimule également un passage secret (49).
3a. Une petite pièce où d'étroites boiseries secrètes permettent de tirer des flèches. Jadis utilisée pour prendre les invités au piège. Le seul moyen d'accès est une échelle posée contre le mur nord et menant à la trappe en 49. Dans cette pièce gît un assassin décédé depuis longtemps. Son crâne a été broyé et son cerveau dévoré. La victime de Thraaak (voir Historique). Sur le corps : une fiole contenant du poison, une épée courte +1, et 50 PO.

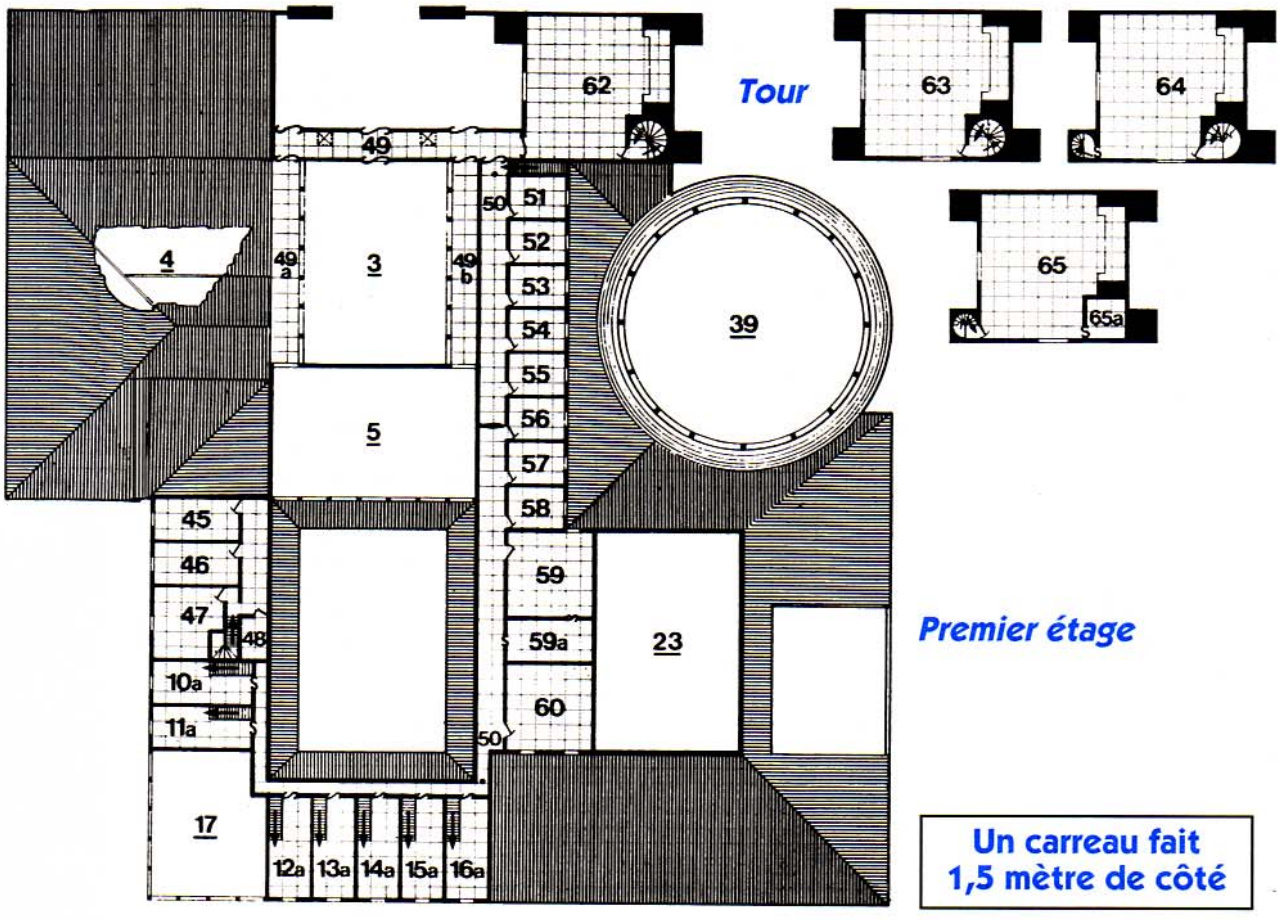
4. Dépendances. Chaises, tables, etc. Une colonie de banderlogs (CA 6, DV 4, TAC0 15, Dégâts 1-5, BM p. 19) a pratiqué des trous dans le toit et y a établi sa résidence. 10-80 d'entre eux sont présents à toute heure. Cette colonie est dirigée par un gorille carnivore (CA 6, DV 5, TAC0 15, Dégâts 1-4/1-4/1-8) qui se tiendra dans l'une des pièces [a-i]. Le sol est jonché de bris de tuiles. Les poutres restent suspendues selon des angles incroyables et des banderlogs y grimpent et en sautent ; c'est un véritable capharnaüm.
Note. Dans le scénario original, les banderlogs sont des nandies, une espèce intelligente de babouins. Ils sont dirigés par un ours-nandie, qui ressemble fortement à un gorille. Seule différence : il émet une forte aura de Peur (120 m de rayon) qui n'affecte que les animaux.
4a-l. Chambres à coucher. Eparpillé dans chacune d'elles, un nombre incroyable de débris, de lits, de tables en morceaux, de brindilles, de feuilles mortes, etc. Objets intéressants à trouver : étoile du matin, carquois + 20 flèches, grand sac, arbalète lourde, 2 fioles d'huile, une bourse remplie de corne de kobold pilée, une cognée, 7 pointes de fer, une épée à deux mains, une baïonnette, des pattes d'insectes géants, un petit sac, un petit pot de terre vide, un arc court. En supplément, dans l'une des pièces, le trésor des banderlogs : tout ce qui peut briller et luire (des armes extrêmement polies, des morceaux de miroir, des tessons de verre, etc.), des colliers d'argent, 2 pierres précieuses (30 et 40 PO), 12 pièces de monnaie de cuivre, une dague d'argent, 17 pièces d'or, une écaille de dragon en or, 4 pièces d'argent, une fiole d'argent (qui contient une potion d'Héroïsme), un narguilé d'argent (12 PO), une petite boîte en argent (6 PO), une petite fiole de verre à bouchon (vide).
4 m. Comme 3b mais sans cadavre.

5. Salle d'audience. Richement décorée, bien que poussiéreuse. Un sol de marbre avec des motifs circulaires et d'étranges symboles. De lourds drapés violets pèsent contre le mur est derrière le trône, au-dessus d'un dais. Le trône est en ébène, sculpté de vignes enchevêtrées et de fleurs ; les boutons de fleurs sont des yeux sculptés, sertis dans du bois clair. Les points positionnés de part et d'autre de la porte délimitent la position de silhouettes équipées d'armures de plates, de boucliers et d'épées. Elles sont vides.

6. Salle à manger des domestiques. Des chaises et une table de bois portant des traces de griffures, des étagères supportant des assiettes ébréchées, des ordures jonchant le sol. L'odeur putride de denrées gâtées stagne dans la pièce. Parmi les détritus : de l'ail, un os à moelle, 12 PE, 15 PA, un gourdin, une épée, un pieu de 90 centimètres de long, partie brisée d'un plus long, un bracelet d'or, 1,50 mètre de corde, 3 flèches dont la pointe est en argent, un miroir en argent.
Également : 1-6 rats géants (CA7, 1d4 PV, TAC0 20, Dégâts 1-3 + maladie, BM p. 247).
6a. Cuisine : 2-6 rats géants comme en 6. Jonchée d'ustensiles de cuisine, de sacs éventrés et de tonneaux brisés d'où s'échappe de la farine, de la nourriture pourrie, etc. La pièce sent très mauvais. Dans les ordures : 9 pointes de fer, un arc composite, 2 outres à eau vides, 62 PC, un piquet et un maillet de bois, une arbalète légère, 5 PE, 49 PO. Un grand âtre en pierre dans le coin sud-ouest, rempli de cendres et de bûches à moitié brûlées. Un compartiment secret sur le côté de la cheminée contient une boîte de bois dans laquelle se trouvent 56 PO et 2 pierres précieuses (30 et 60 PO).

7-9 et 45-48. Quartiers des domestiques. Toutes les pièces étaient des chambres à coucher, hormis 9 (un salon) et 48 (un cellier). La plupart des meubles sont détruits. Les pièces sont maintenant occupées par une tribu de troglodytes (CA 5, DV 2, TAC0 19, Dégâts 1-2/1-2/2-5 + odeur pestilentielle, BM p. 285) et leurs compagnons animaux, qui ont creusé un tunnel jusqu'à la surface. Dans chaque pièce :
7 : 1-3 troglodytes, 65 PO.
8 : 1-3 fourmis géantes (CA 3, DV 3, TAC0 16, Dégâts 2-8, BM p. 104).
9 : 1-6 troglodytes, 75 PO. Une partie du sol manque. Un tunnel mène à la surface en suivant une fissure séparant des rochers souterrains. Cette issue mène aux cavernes des troglodytes, en profondeur. Cette partie du scénario est à compléter par le MD s'il désire l'exploiter.





Un carreau fait 1,5 mètre de côté

45 : 1-3 fourmis géantes.
46 : 1-4 troglodytes, dont l'un est un chef avec 3 dés de vie, 240 PO.
47 : 1-4 scarabées de feu (CA 4, DV 1+2, TAC0 15, Dégâts 2-8, BM p. 258). Sous une planche détachée du parquet se trouvent les économies de l'ancien domestique en chef (45 PO).
48 : réserve de literie relativement indemne. Piles de couvertures, de draps, etc. infestées de puces.

10-16a. Aile des invités
Ce sont des chambres d'amis, les plus basses étant destinées aux aides, les plus hautes (a) réservées à leurs maîtres. Les chambres basses contiennent des lits en bois, des matelas de crin de cheval, de simples cuvettes pour la toilette, etc. Les chambres hautes sont meublées de la même manière mais plus somptueusement. Un volet d'acier secret se trouve dans le mur au-dessus de chaque fenêtre et peut être tiré pour obstruer la fenêtre (voir 50). La seule trace de la présence de volets est une fissure de la taille d'un cheveu sur la surface de chaque ouverture de fenêtre et une rainure minuscule dans le rebord où ils sont censés s'encastrer. Il y a également un petit compartiment secret dans le plafond de toutes les pièces (voir 50). Chaque compartiment contient deux bulles de gaz soporifique dont les effets sont comparables au sort du même nom. Elles sont si fragiles qu'elles éclatent dès qu'elles entrent en contact avec une surface. Si le compartiment est forcé, les bulles tomberont suffisamment rapidement pour menacer de se casser. Elles peuvent être rattrapées par une personne possédant 18 en Dextérité, mais elle n'aura toutefois que 15 % de chances d'y parvenir. Dans les chambres hautes se trouvent de grands miroirs sans tain qui vont du sol au plafond : ce sont des portes secrètes reliées à 50. Tout aventurier se cachant dans l'une de ces chambres pour la nuit tombera probablement entre les mains de Diker Thane (59).

Dans les chambres pour le moment :
10-10a. 11 gobelins (CA 6, DV 1-1, TAC0 20, Dégâts 1-6) armés d'épées, de masses ou de marteaux. Ils ont sur eux 60 PO, 16 PA, 89 PC, une petite bague en or (5 PO) et un parchemin ressemblant à celui qui a été trouvé dans le ravin. Ce sont des émissaires venus rencontrer Tizun Thane et ils sont actuellement en train de débattre de l'action à entreprendre car ils l'ont trouvé assassiné.
11-11a. Vide.
12-12a. Le grillage ne bloque plus l'entrée de la fenêtre. 1-6 sangsues géantes (CA 9, DV 3, TAC0 17, Dégâts 1-4 plus ponction de sang, BM p. 256). 2 cadavres par terre possédant l'un : une épée, 1,50 mètre de corde, un marteau, une pique, 32 PC, 45 PO ; l'autre : de la belladone, un pot de miel, un miroir en acier, une boule de cristal ne fonctionnant qu'avec Clairaudience, 60 PO.

13-13a. Dans un coin de 13a, niché dans un matelas éventré, se tient le carbuncle (Fiend Folio original, p. 17, sinon voir l'escarboucle en annexe) de compagnie de Tizun Thane, un beau spécimen valant 600 PO. Il n'attirera les monstres errants qu'en dernier ressort, pour tester le moral et la loyauté du groupe. Il ne décrira jamais des événements contraires à la nature des aventuriers dans ses visions télépathiques ; il sait leur alignement du fait de son empathie. Il connaît tous les coins et recoins du palais, y compris l'emplacement du trésor principal, mais ne révélera pas cette dernière information.
14-14a. Vide, mais à l'intérieur du matelas éventré se trouve un petit sac contenant 5 PO.
15-15a. Vide.
16-16a. Vide.

17. Patio des invités. Coussins brodés, tapisseries, petites tables en bois de rose, etc. Deux narguilés d'argent sur des tables, accompagnés d'une petite boîte d'argent (vide) et d'une petite boîte d'onyx contenant des feuilles de lotus noir de Cagayan Sable. Toute personne fumant ces substances sera prise d'une transe cataton-ique pour 2 tours, durant lesquels une image fantomatique se séparera de son corps. Ce « spectre » est en communication mentale avec le fumeur qui le contrôle. Il peut voler à 60 cm du sol et se glisser à l'intérieur d'ouvertures minuscules. Cependant, il ne peut traverser ni de matériaux solides, ni l'eau ; la magie n'a aucun effet sur lui, il ne peut être blessé, ou porter un poids quelconque : il se contente d'observer les alentours. Vers la fin du second tour, il reviendra inexorablement vers le fumeur, qui, à son retour, se réveillera. Si on l'empêchait de revenir (par exemple en l'emprisonnant dans une cellule hermétique), le fumeur resterait en transe catatonique jusqu'à ce que le spectre revienne en lui, dépérissant d'un niveau d'aptitude par mois jusqu'à atteindre 0 et mourir. Seul un Souhait sera capable de le ressusciter mais il sera alors obligé d'aller libérer son « spectre » (il sait où il se trouve), méprisant toute autre action, hormis la prise de nourriture et le repos, jusqu'à ce qu'il y parvienne. Alors il redeviendra normal. La boîte contient une dose suffisante pour deux utilisations.
Juchées dans l'ombre sous le toit se tiennent 2-12 chauve-souris géantes (CA 8, 1d4 PV, TAC0 20, Dégâts 1-2, BM p. 38). Sur le sol sont allongés 4 cadavres : a) cotte de mailles ; 63 PO, hache de bataille, arc court, fourrure animale valant 1-50 PO ; b) 61 PA, miroir d'acier ; c) cotte de mailles et bouclier, 67 PO, arc composite, 2 flèches ; d) cotte de mailles et bouclier, 80 PA, étoile du matin, 24 PE, cognée.

18. Cloître. Végétation luxuriante (arbres et buissons). Au centre, une fontaine alimentée par une source naturelle se déverse dans un cratère. L'eau est chaude et pure. Il existe 50 % de chances que 2-12 banderlogs se trouvent là, hurlant dans les arbres. (a) représente la statue d'un guerrier brandissant une épée. (b) désigne la même statue que (a) mais le fait d'abaisser son bras ouvre une porte secrète derrière elle. Le golem de fer (1) fera ce geste pour faire entrer le groupe.

19 et 20. Salons à ciel ouvert. Ils sont tous deux décorés de coussins brodés, de tables basses et de narguilés de bronze. En 20, une petite boîte de bois à côté du narguilé, contient des feuilles séchées de lotus noir umrissien de deuxième grade qui permettra à celui qui les fume de combattre à +1 au toucher et +1 aux dommages pendant un tour. Le nombre de feuilles permet deux utilisations.

21 et 22. Salles de méditation. Converties en débarras. Les fresques murales d'inspiration mystique disparaissent derrière un bric-à-brac poussiéreux et plein de toiles d'araignée.

23. La salle aux miroirs. 8 miroirs gigantesques dans des cadres sculptés à la manière baroque (a-i) ornent les murs. « F » a été brisé. Devant ce miroir gît le corps de Tizun Thane, réduit à l'état de squelette, mais portant toujours ses robes pourpres. Son visage est tourné vers le sol, les pieds en direction du miroir. Le crâne est défoncé et le cerveau absent. L'une des mains, portant une bague (voir ci-dessous), est dissimulée sous le corps. Cousu dans la doublure de la robe, un manuscrit abrite deux sorts de Lévitation. Il est plutôt ancien – même Tizun avait oublié qu'il se trouvait là.
Les miroirs sont adossés à un mur solide. Ils réfléchissent normalement les images, sauf si celui qui s'y regarde porte la bague du cadavre. Cette bague, en or et dont une lueur verdâtre s'échappe en zigzag, permet de voir à travers les miroirs et de les traverser. Le porteur ne verra pas son image réfléchie mais sera le témoin d'une scène provenant d'un autre scénario (ex : en (a) : un quai désert et en ruine dans une caverne souterraine ; en (b) : un cercle de pierres levées autour d'une mare calme. Il appartient au MD d'adapter les scènes aux scénarios que ses joueurs ont joué.) Quiconque porte la bague peut traverser le miroir et pénétrer dans la scène qu'il lui présente. L'endroit qui lui permettra de retourner de l'autre côté du miroir sera matérialisé par une zone de lumière argentée. La bague peut traverser le miroir toute seule, c'est-à-dire en étant lancée au travers.

24-29. Le harem
Luxueusement meublé mais à présent à l'abandon. Toutes les filles sauf une (29) se sont enfuies. Les filles prises en compte dans la table des monstres sont des ex-membres du harem – aucune n'est la fille du marchand. Une fois dans la pièce, il

y a 10 % de chances par tour que Diker et 1-6 hommes (51-60) se présentent.
24. Patio. Grands coussins de soie, pichets de vin vides, etc. La porte qui mène à 29 est lourdement cadenassée de l'extérieur (clé en 59).
25. Chambre du maître. 3-6 bandits (fonctionnant selon la liste), d'anciens membres de la garde de Tizun Thane, à présent repris par Diker Thane (59), portant des cottes de mailles, des boucliers et des épées. Ces bandits sont tous Neutre Chaotique, roublards de niveau 1 ou 2. Ils gardent la fille en 29.
Les bandits : Brazuro (niv. 2, 8 PV, 12 PO), Atama (niv. 1, 4 PV, 24 PO), Ignall (niv. 1, 6 PV, 32 PO), Jude (niv. 1, 5 PV, 18 PO), Karmell (niv. 1, 5 PV, 12 PO), Margen (niv. 1, 4 PV, 49 PO)
Ils ne savent rien de ce qui est arrivé à Tizun Thane, mais ils connaissent Thraaak (64). Dans le coin de la pièce traînent quelques flûtes de bambou et un instrument de musique ressemblant à un luth.

26 et 27. Chambres : vides.

28. Chambre à coucher. Ogre eunuque (CA 5, DV 4+1, TAC0 17, Dégâts 1-10, BM p. 216). Ancien garde du harem qui est resté volontairement pour protéger la fille en 29, pour laquelle il entretient une dévotion et une loyauté à toute épreuve. Il deviendra berserk si on la blesse. Diker Thane lui permet de rester pour s'assurer qu'aucun de ses hommes ne fera de mal à sa protégée. Il possède 145 PO enterrées sous une dalle de pierre descellée.

29. Chambres à coucher. La fille du harem s'appelle Izis (Charisme 18). Elle a toujours les vêtements qu'elle portait au harem bien qu'elle soit une voleuse de second niveau (Dextérité 16). Diker la séquestre (bien que l'ogre en 28 ne le sache pas ; pour lui, elle continue à faire son travail) pour que ses hommes lui soient toujours dévoués. Elle est Neutre et sera très reconnaissante à celui qui l'aidera à s'échapper. Elle sait que la fille du marchand a été tuée dans la forêt par les Danseurs de l'Ombre (39) dont elle connaît également l'existence et l'errance. Le marchand donnera la moitié de la récompense promise pour avoir des nouvelles de sa fille. Dans le compartiment secret qui se trouve dans le mur ouest, Izis a dissimulé des objets qu'elle a volés à Tizun Thane et aux hommes de Diker. Ils sont enserrés dans un petit sac de soie : 124 PO, un manuscrit contenant les sorts de Projectile magique, de Barrer et d'Invisibilité (niv. 3), 7 flèches qui tueront le berbalang si elles l'atteignent lui ou son image. Elles donnent +1 au toucher. Izis sait tout de ces flèches. Elle peut offrir ce qu'elle possède, tout ou en partie, si les aventuriers ont besoin de motivation pour la sauver.
Note. Dans le scénario original, Izis est une Houri de niveau 2, une classe de personnage créée par White Dwarf. Vous pouvez également la transformer en Courtisane si vous avez le hors-série *Morceaux choisis* de Casus Belli.

30. Cour ouverte. Un passage court le long du côté ouest. Un petit étang, presque entièrement recouvert de grandes feuilles de nénuphar. Les buissons et les fleurs sont envahis par les mauvaises herbes. Dans l'étang (4,50 m de profondeur) vivent deux hommes-lézards (CA 5, DV 2+1, TAC0 19, Dégâts 1-2/1-2/1-6, BM p. 143). Leur trésor est dissimulé dans de grosses bulles adhérant à quatre grandes feuilles de nénuphar au centre de l'étang. Il consiste en : 56 PO, une épée longue +1, une bague veinée d'or bleu (anneau d'Action libre). Les hommes-lézards éviteront généralement (70 %) le contact, sauf si leur trésor est découvert.

31. Hall de la garde. Désert. Le mur nord est décoré d'armes variées, d'épées croisées et de hallebardes, etc.

32-34. Salles des eunuques
Contiennent un lit, une table, etc. Tous les meubles ont des fins uniquement fonctionnelles.
32. Vide.
33. 5 cadavres gisent par terre : a) cotte de mailles, bouclier, 78 PA, arc court, 7 flèches, une épée large, un aconit ; b) cotte de mailles, outre à vin, lanterne, grand sac, épée large ; c) armure de plates, marteau, 32 PE, 73 PC, fourrure valant 50 PO ; d) armure de plates, épée à deux mains, masse, petit sac, 15 PO ; e) cotte de mailles, bouclier, torche, 42 PC, gousse d'ail, pierre précieuse, épée longue. Ils ont été entassés là par Selga Thane pour être activés plus tard.
34. Quelques-uns des animaux familiers de Selga Thane : 1-6 diablotins verts (CA 7, DV 1, TAC0 19, AL Mauvais Neutre, Dégâts 1-3/1-3/1-6 plus Peur – jet de sauvegarde ou fuir un round, monstre original). Ce sont des créatures espiègles, dont la peau ressemble à du cuir, aux membres allongés, qui peuvent aussi bien escalader des murs et des plafonds que marcher au sol. Leur faciès est horrible, avec des crocs ressemblant à ceux des vampires et des lèvres baveuses. Leur morsure peut inoculer la Peur, sinon ils se battent avec leurs griffes. Ils collectionnent toutes sortes d'objets disparates.
34a. Le « trésor » des diablotins verts : le bric-à-brac le plus étonnant que les aventuriers ait jamais vu : des jambes et des bras momifiés d'humains, 2 oeufs de dragon, des poignées de porte, un tube de bois de 45 cm de long et de 2,5 cm de diamètre, diverses armes, 2 cadres à peinture, une croix de bois, une crosse de berger, etc. (amusez-vous à imaginer des objets différents) plus une bague de Pick-pocket (10 % à toute personne la portant pour voler quelqu'un), 89 PO, une pierre précieuse (35 PO), 31 PC, 87 PA, un collier en or (70 PO), 2 flèches rouillées (avec des ornements rouges portant des runes Flèches de rouille).

35-38. Selga Thane et ses suivants
35. 4 zombies (CA 8, DV 2, TAC0 19, Dégâts 1-8, BM p. 303).
35a. Coffre. Fermé à clef, serrure piégée. Quiconque cherche à trafiquer la serrure déclenche le jet d'une pointe enduite de poison. Selga Thane en détient la clef (38).
36. Des ossements de grands animaux éparpillés sur le sol. Un lichen vert parsemé de petites boules roses croît sur les ossements ; il est inoffensif.
37. Salle des gardes de Selga. Les points désignent des silhouettes debout, portant épées et boucliers, armures de plates et visières abaissées (comme pour 5), excepté que celles-ci dissimulent des squelettes (CA 2, DV 1, TAC0 20, Dégâts 1-6, BM p. 275) commandés par Selga Thane. Ils seront activés s'il leur donne des ordres ou si les aventuriers essayent de franchir leur garde. Les grandes portes à deux battants qui mènent vers l'est sont sculptées de motifs complexes. Le compartiment secret qui se trouve dans le mur est contient un anneau de clefs suspendu à un crochet. Ce sont les clefs des cellules en 43.
38. Chambre de Selga Thane. Meublée avec un goût macabre. La porte qui mène à 37 possède un judas secret.
Selga, le demi-frère de Tizun, présente une silhouette de grande taille enveloppée de robes noires sous lesquelles on peut apercevoir la lueur d'une armure de plates noire. Un grand capuchon sombre couvre sa tête et dissimule son visage ; seuls deux yeux luisants percent l'ombre. Sa cape est fermée par un petit crâne en or. Il porte une épée noire à deux mains dont le pommeau est serti d'une pierre précieuse. Selga est un prêtre-nécromancien de second niveau, qui possède 8 PV, une CA de 9, et combat comme un prêtre de second niveau.
Il a les pouvoirs suivants, non standard (uniquement utilisables une fois par semaine) :
— Contrôle des mort-vivants (les 1-8 squelettes en 37).
— Parler avec les mort-vivants. Comparable à Parler avec les morts mais ne s'appliquant qu'aux mort-vivants animés.
— Animer les morts. Selga peut animer jusqu'à 8 mort-vivants. Ainsi, il ne peut utiliser ce pouvoir avant qu'au moins un des squelettes de 37 soit détruit.
— Œil du mal. La victime, croisant le regard de Selga, doit réussir un jet de sauvegarde contre la Paralysie, sinon elle est immobilisée pendant 6 rounds.
— Malédiction. En mourant, Selga peut maudire son assassin. Sa malédiction sera : « Tu ne refuseras jamais le combat et lutteras toujours jusqu'à la mort ! » Seul un prêtre de niveau 5 ou plus peut anéantir cette malédiction par un sort de Bénédiction.
Dans un sac à la taille, Selga porte la clef qui ouvre le coffre en 35a, 52 PP et une pierre précieuse (50 PO). Dans un compartiment secret du sol se trouve un coffre contenant 2679 PO, 3 pierres précieuses

(30, 100 et 175 PO) et un livre : Le *Précis d'Autorité et d'Influence* (Cha +1 après sa lecture). Selga est considéré comme mentalement instable et il mène une existence très solitaire.
Note. Le Nécromancien était une classe de personnage créée par White Dwarf.

38a. Piège. Les points désignent trois silhouettes en armure comme en 37 mais celles-ci ne contiennent qu'un rembourrage solide. Si l'une d'elles est renversée (elles sont en équilibre instable), la moitié sud de la pièce s'affaisse, entraînant quiconque se trouve dessus sur une piste glissante, en direction du sud-est. La rampe aboutit à 3 mètres sous la surface de l'eau (les 3 derniers mètres de la rampe sont noyés par les eaux du lac sur lequel donne la pièce 33).

39. Hall des Danseurs de l'Ombre. Chaque niche contient une statue de 3,60 mètres de haut, mince, élégante et noire comme l'ébène. Elles ont des poses variées mais toutes semblent s'adonner à une sorte de danse rituelle. Elles sont faites en pierre magique et ne peuvent être dégradées ou brisées de quelque manière que ce soit. Au centre du hall se dresse un autel circulaire, maculé de sang, où sont fixées des chaînes et des menottes.
La nuit, quand la lueur de la lune filtre à travers les ouvertures les plus hautes, les statues prennent vie, au moment où le rayon de lune les touche. Toutes les statues ne s'éveilleront donc pas au même moment. De même, le MD doit essayer de déterminer le temps qu'il fait dehors (ex : par une nuit nuageuse, peu de Danseurs seront réveillés). Il doit également comptabiliser soigneusement le temps qui passe et s'assurer que les personnages en sont conscients, avec quelques rappels dans la description des autres pièces (par ex : la pièce se trouve partiellement dans l'ombre alors que le soleil baisse dans le ciel derrière le bord du cratère).
Les Danseurs de l'Ombre, lorsqu'ils sont animés, se déplacent à grande vitesse (comme un homme qui court) avec une allure curieusement élégante et légère, d'où leur nom. Ce sont les « Choses nocturnes » qui terrorisent les villageois de Cahli. Ils peuvent escalader des parois comme des voleurs de 10e niveau. Lorsqu'ils sont animés, ils ont les caractéristiques suivantes : CA -5, DV 3, Dégâts 1-6/1-6/1-8. Ils sont immunisés à tout attaque magique, et ne peuvent être touchés que par des armes magiques. Ils ne « vivent » que pour répandre le sang humain au service de quelque noir seigneur des plans inférieurs.

40-42. Quartiers des domestiques personnels
40. Salon. Tables, chaises, etc. Les marches de l'escalier sont piégées : un filet lesté peut être lâché par le garde depuis l'extrémité nord de 50.

41. Chambre à coucher : lit, etc., vide.

42. Chambre à coucher. A présent utilisée comme cellier par les hommes de Diker Thane (51-60) : grands pichets de vin et d'eau, sacs de farine, de haricots, petit baril d'huile, etc., 3 épées.

42a. Vide, mais une trappe a été aménagée dans le sol. Dessous, un escalier mène sous 42, jusqu'au hangar à bateau, et se trouve directement sous 61. Une grande barque (12 sièges) se trouve dans une voie remplie d'eau menant jusqu'au mur est. Une grande porte secrète se dissimule dans ce mur pour permettre au bateau d'aller sur le lac. Des rames, des filets de pêche sont entassés dans cette pièce.

43. Bloc de cellules. Toutes les cellules sont vides. Mais il y a 50 % de chances que 1-6 berbalangs (projections, voir 44) se trouvent aux alentours.

44. Chambre de torture. Instruments de torture, braseros, etc. 21 berbalangs se trouvent là dont 1d6+4 sont en transe (les berbalangs sont décrits dans le Fiend Folio original p. 14, ou dans le Monster Compendium vol. III, Forgotten Realms Appendix. Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, reportez-vous à notre annexe). Ce sont des alliés de Selga (38).

45-48. Quartiers des domestiques
(voir 7-8)

49. Passage secret. Un passage s'ouvre pour permettre une attaque dans les pièces en contrebas. La porte secrète centrale dans le coin sud est le tableau en 3. Les yeux sont des judas qui servent à regarder ce qui se passe à l'extérieur. C'est de cet endroit de choix que Thraaak observera les allées et venues des personnages, ne révélant sa présence que pour attaquer s'il est blessé d'une quelconque manière, par exemple si quelqu'un envoie une flèche en direction du tableau, celle-ci traversant la toile. Les deux trappes s'ouvrent sur des échelles de fer qui mènent en 3a ou 4 m.

49a et 49b. Ce sont des zones de toits plats depuis lesquelles les gardes de Tizun Thane lançaient des flèches lorsqu'ils tendaient une embuscade à certains invités en 3.

50. Corridor. Les deux points désignent les gardes de Diker Thane, deux des hommes de 51-58 (jetez un dé pour déterminer celui qui sera de garde à ce moment). La partie de 1,50 mètre de large courant au sud et à l'ouest, puis au nord, se trouve directement sous la toiture en pente s'étendant sous les cloîtres. La lumière du jour filtre par endroits et des banderlogs (4) peuvent être entendus en train de galoper sur le toit. Les portes secrètes qui mènent à 10a-16a sont toutes des miroirs ne pouvant être traversés qu'une fois et qui donnent dans les chambres. A côté de chacun d'entre eux se trouve un bouton d'argent. En appuyant dessus, les bulles de gaz (voir 10-16a) sont lâchées à la fois dans les chambres supérieures et dans les chambres inférieures correspondant à ce bouton ; les volets secrets de ces chambres descendent également. (C'est ainsi que Tizun se procurait des victimes pour les donner en sacrifice aux Danseurs de l'Ombre.) A la seconde pression sur le bouton, les volets se lèvent et le compartiment du plafond se ferme. Diker utilisera cette méthode pour capturer tout groupe qui passe la nuit dans ces pièces.

51-60. Diker Thane et ses hommes
Toutes les pièces contiennent des lits superposés, une table, des chaises, etc., sauf la chambre de Diker (59). Les occupants en sont :
51 : Churk (guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 3, PV 10, épée bâtarde).
52 : Amnor (guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 5, PV 8, masse).
53 : Vado (guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 4, PV 7, marteau).
54 : Roker (guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 4, PV 8, masse).
55 : Duval (voleur niv. 1, Neutre Chaotique, CA 8, PV 5, épée courte).
56 : Ulgon (guerrier niv. 1, Mauvais Chaotique, CA 5, PV 7, masse).
57 : Viga (guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 5, PV 7, marteau).
58 : Sprago (guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 3, PV 9, masse).
60 : Beza (guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 5, PV 6, marteau), Toku (guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 5, PV 5, épée longue), Agapor (guerrier niv. 2, Neutre Chaotique, CA 3 (bouclier +1), PV 12, épée longue).
Ils posséderont chacun 1-40 PO dans leur chambre. Ceux qui se trouvent en 60 auront de 50 à 90 PO chacun.

59. Chambre à coucher de Diker Thane. Meubles luxueux, etc. Diker Thane préférera passer un marché avec un groupe même si celui-ci attaque dès le départ. S'il capture les aventuriers à l'aide d'un filet ou des bulles de gaz pendant la nuit, il les ligotera et leur proposera un marché. A la base, il veut que Thraaak soit attaqué et affaibli ; il libérera le groupe dans ce but (il peut même payer les personnages une fois cette tâche accomplie). Si les aventuriers attaquent Thraaak ailleurs que dans la tour (61-65a) et s'il pense que lui et ses hommes réussiront à faire en pencher la balance en défaveur de Thraaak, il viendra à l'aide du groupe. Si les personnages sont sur le point de subir une défaite, (par ex : sont tous endormis) il viendra à leur secours pour empêcher Thraaak d'en tirer plus de pouvoir encore. Si le sort de Thraaak est réglé avec succès, il peut les engager pour s'attaquer à Selga. Il est rusé et machiavélique : il pourra attaquer le groupe s'il pense pouvoir en tirer un quelconque profit ; mais c'est peu probable. Il préférerait laisser tranquilles les personnages, dans l'espoir qu'ils combattront et affaibliront Thraaak à sa place. C'est lui qui place le parchemin sur le cadavre dans le ravin pour permettre aux aventuriers d'entrer dans le château. Il existe de nombreux manuscrits du même type, et le sceau de Tizun Thane, dans sa chambre.
Diker est un prêtre de quatrième niveau, Chaotique Neutre. Il porte une armure de plates et un bouclier noirs (CA 2), 20 PV, Sagesse 15. Il brandit une masse +1 (au toucher et aux dommages). Il porte une cape vert sombre et un petit sac à la hanche qui contient la clef de 29. Il possède une bague dont l'apparence et les pouvoirs sont identiques à celle du cadavre en 23. Il connaît les moindres coins et recoins du palais excepté l'endroit où est caché le trésor de Tizun Thane, bien qu'il suspecte fortement qu'il se trouve quelque part dans la tour. Les sorts qu'il possède sont :
— 2e niveau : Immobilisation des personnes, Discours captivant, Charme personne.
— 1er niveau : Blessures légères (x2), Effroi, Invisibilité aux mort-vivants, Protection contre le Bien.
La clef du coffre en 59a est cachée dans la pièce.

59a. Le trésor de Diker. La porte qui mène à 50 est grillagée et une cloche sonne en 59 lorsqu'on l'ouvre. Dans la pièce contre le mur est se trouve un grand coffre. Il contient 3539 PO et 4 pierres précieuses. Il est fermé et la clef se trouve en 59.

61-65. Tour de Tizun Thane.
Toutes les fenêtres sont équipés de lourds volets de métal fermés. Toutes les pièces sont meublées somptueusement et dans un style rococo. A l'intérieur de la tour, perdu dans un silence solitaire, Thraaak, un gu'en-deeko (voir caractéristiques en annexe), erre, devenu fou depuis qu'il a tué son maître. Il ne s'aventure hors de la tour qu'en de rares occasions. Il observera pacifiquement, sauf s'il est lui-même attaqué. Il est brisé par la culpabilité et la tristesse, et se prend pour Tizun Thane, bien qu'il manque de l'assurance que possédait celui-ci. S'il n'observe pas depuis 49, ce qu'il fera s'il se passe quelque chose d'étrange, jetez un dé 10 : 1 il est en 61, 2 en 62, 3 en 63, 4-10 en 64.

61. Salle à manger. Luxueusement meublée, grande cheminée dans le mur est. Une petite statue en or représentant Tizun Thane est posée sur le manteau de la cheminée.

62. Salon. Atre dans le mur est.

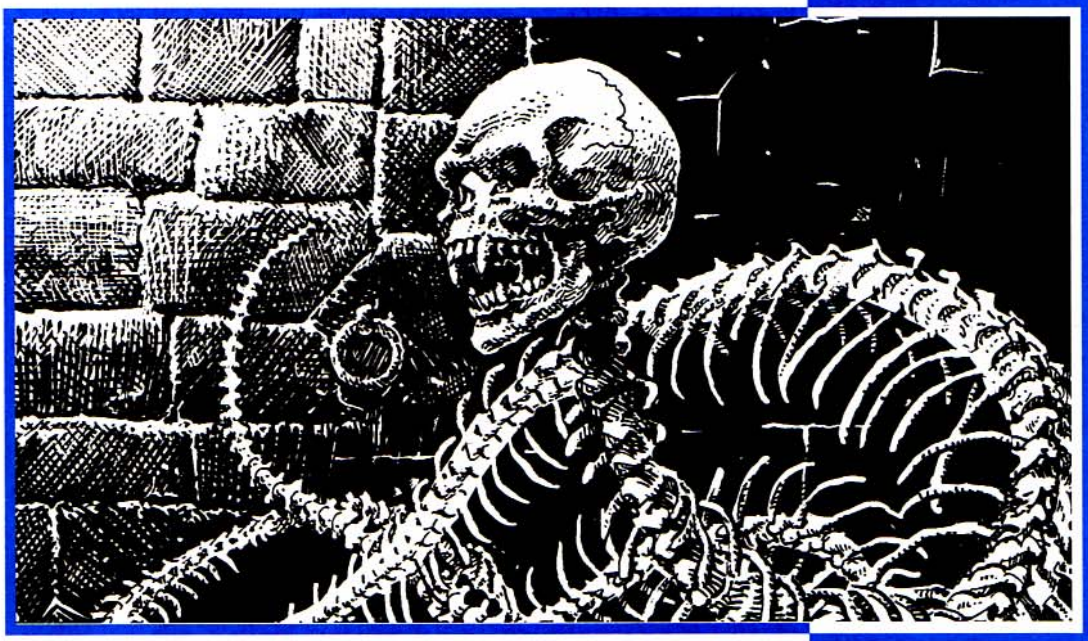
63. Bibliothèque. Volumes traitant des arcanes, etc., aucun sur la magie. Cheminée dans le mur est.

64. Chambre à coucher. C'est là que Thraaak passe le plus clair de son temps. Il porte les robes pourpres de Tizun Thane qui, trop étroites, se sont déchirées sur son corps massif, et une cape noire (voir plus loin). Il apparaît à la fois terrifiant et comique dans ses habits étriqués.
Thraaak (CA 2, DV 5+12, PV 37, TAC0 13, PX 2000) porte une cape de Déplacement (la première attaque échoue automatiquement, protection +2 ensuite, et +2 sur les jets de sauvegarde contre la magie et autres attaques) et un exemplaire plus volumineux de la bague de 23.
Il possède les compétences suivantes :
Talents de voleur 3e niveau (c'était l'assassin) et les sorts suivants (comme un magicien de niveau 8) :
3e niveau : Boule de feu, Immobilisation des personnes.
2e niveau : Image miroir, Force fantasmatique.
1er niveau : Charme personnes, Sommeil, Bouclier, Protection contre le Bien.
Lorsqu'il jette un sort, il émet un rire étrange – sa version personnelle du rire de Tizun lorsqu'il soumettait un ennemi à sa volonté. Il sait où se trouve le trésor de Tizun mais il est incapable de s'en emparer ; cependant, il le protégera.

65. Salle de travail. Des volumes de magie y abondent, y compris un Tome de Pensée claire (Intelligence +1). La pièce est encombrée d'ingrédients de potions, de fioles, de pilons et de mortier, etc. Dans un fiole se trouve une potion de Polymorphie et dans une autre, une potion de Guérison.

65a. Petite salle du trésor : un grand coffre contient 2390 PO, 114 PP et 2 pierres précieuses (300 et 320 PO).
Ce trésor est un leurre pour ceux qui chercheraient à accéder à la tour de Tizun. Le véritable trésor se trouve dans l'espace sous le toit de la pièce 65 et n'est accessible que par une trappe secrète au centre du plafond à 6 mètres au-dessus. Le plafond a été conçu pour suivre les lignes du toit et est fait de poutres, de chevrons, comme s'il était l'intérieur du toit lui-même.
Dans cet espace dissimulé se trouve une grande réserve de trésor, de pierres précieuses, de bijoux et 2 objets magiques. Ce trésor est laissé à la discrétion du Maître de jeu. De même, un dernier gardien veille : un necrophidius (Fiend Folio original p. 67).

Les monstres du palais de Tizun Thane



NECROPHIDIUS

Fiend Folio original p. 67.
CA 2, DV 2, TAC0 19,
Dégâts 1-8 + Paralysie.
C'est une créature créée par un magicien à partir d'un crâne humain et de plusieurs colonnes vertébrales. Il ressemble à un grand serpent squelette à tête humaine. La paralysie, qui peut survenir suite à une morsure, est sujette à un jet de sauvegarde et dure de 1 à 4 rounds. Le necrophidius est considéré comme un mort-vivant en ce qui concerne les diverses attaques magiques, et comme une Âme en Peine en ce qui concerne la capacité Repousser les mort-vivants.

GU'EN-DEEKO

Climat/Terrain : arctique/ collines et montagnes
Fréquence : très rare
Organisation : solitaire
Cycle actif : jour
Régime : omnivore
Intelligence : faible (5-7) + spécial
Trésor : K
Alignement : Neutre Chaotique
Nombre présent : 1-2
Classe d'armure : 4
Déplacement : 15
Dés de vie : 5 + spécial
TAC0 : 15 ou mieux
Nombre d'attaques : 2 + spécial
Dégâts par attaque : 1-8/1-8
Attaques spéciales : voir texte
Défenses spéciales : néant
Résistance à la magie : néant
Taille : G (2,65 m)
Moral : élite (16)
Valeur PX : 270 et plus

Le gu'en-deeko est pris, à tort, par les tribus du nord pour un humain qui a été maudit par les dieux et changé en une créature simiesque pour s'être livré au cannibalisme. Il ressemble à un yéti, mais est d'une couleur grisâtre. Il attaque à l'aide de deux mains puissantes qui infligent chacune 1 à 8 points de dommages. Bien qu'il se nourrisse d'à peu près tout ce qui lui tombe sous la dent, sa préférence va à la chair humaine et particulièrement à la cervelle.

Lorsqu'il dévore un encéphale humain, il bénéficie de la connaissance de cette personne, plus un point de vie tous les deux niveaux que sa victime possédait (c'est- à-dire qu'il ne gagne pas de points de vie en mangeant la cervelle d'un aventurier de 1er niveau, mais qu'il en gagne 2 s'il mange celle d'un voleur du 5e niveau, par exemple). Il absorbe également tous les sorts et capacités de la victime. Les compétences et les connaissances acquises de cette manière disparaissent après une année, à l'exception des sorts. Ceux-ci restent à demeure dans son esprit, jusqu'à ce qu'ils soient utilisés. En effet, une fois le sort lancé, il s'efface et ne peut plus être appris normalement (même si le gu'en-deeko a des compétences de magicien). Les points de vie gagnés s'ajoutent de façon permanente à ceux qui sont déjà possédés et se récupèrent normalement par le repos.

ESCARBOUCLE

Fiend Folio original p. 17 (Carbuncle).
CA 2, DV 1, Pas d'Attaque,
Neutre Chaotique.

C'est une petite créature ressemblant à un tatou, à l'exception d'un gros rubis sur son front. Si on tue la créature, ou si elle se laisse mourir (il lui suffit de le décider), le rubis se réduit en poussière. L'escarboucle peut décider de donner le rubis. Auquel cas il se détache et un nouveau « pousse » en un an.

La créature possède des pouvoirs d'empathie et de télépathie, et quelques pouvoirs de prophétie limités. L'empathie lui permet de comprendre le caractère de chacun des membres d'un groupe.

L'escarboucle n'a aucune notion de la mort et de la violence. Il cherche donc à se joindre à un groupe, les aidant dans un premier temps, puis créant dissensions et combats (il peut par télépathie, attirer les monstres environnants).

BERBALANG

Fiend Folio original p. 14, ou Monster Compendium Vol. III, Forgotten Realms Appendix.
CA 6, DV 1+1, TAC0 19,
Dégâts 1-4/1-4/1-6

C'est un humanoïde qui possède des ailes de chauve-souris et l'infravision. Une fois par jour, il a le pouvoir de créer une transe qui lui donne la possibilité d'émettre une projection physique de lui-même afin de trouver de la nourriture – un cadavre humain frais. Cette projection quitte le repère mais le berbalang lui-même ne le fera que dans des cas extrêmes, elle a une « portée » de 150 mètres. La projection du berbalang est physique dans le sens qu'elle peut attaquer, recevoir des dommages et ne passe pas à travers les murs. Si la projection subit des dégâts, elle prend immédiatement son envol et rejoint le corps hôte, celui-ci demeurant en transe pendant encore trois tours à cause du choc mental qui s'en suit. Si la projection tue un humain, elle ramassera le cadavre et reviendra à tire d'aile vers l'hôte qui sortira immédiatement de sa transe si la projection n'a pas été touchée. Les berbalangs du Monster Compendium sont plus dangereux que ceux originaux créés pour ce scénario, ils peuvent entre autres parcourir le plan astral, et ont 4 dés de vie.

Hormis le gu'en-deeko, ces monstres ne sont pas dans le Bestiaire monstrueux, mais ils existent dans d'autres suppléments TSR, en anglais.

texte
Mathias Twardowski
illustration
Jim Nelson
plan
Cyrille Daujean

RUN SILENT RUN DEEP !

Pour Shadowrun

En aide de jeu : les souterrains orks de Seattle

Ce scénario ne plonge pas les PJ dans une arnaque cosmique dont ils sont les principaux pigeons mais leur fait entrevoir une sombre machination à laquelle ils ne sont pas mêlés. A eux de s'engager pour l'amour du risque ou par humanisme : deux valeurs peu cotées chez les shadowrunners. Des contacts dans les milieux peu respectables voire louches sont indispensables. Les termes de jeu sont ceux de la 2e édition française.

ACTE I

Une affaire en or

Alors que leur dernière course s'est achevée une nouvelle fois dans une apocalypse de sang et de feu, les PJ, à court de nuyens, sont contactés par leur arrangeur habituel pour un petit travail tout en finesse. Le client, chose étonnante, veut les voir personnellement afin de les jauger. Les PJ sont donc conviés à passer au bureau de leur employeur potentiel, Malcolm MacPherson, avocat célèbre dont les prises de positions en faveur des métahumains ont été fortement médiatisées. Son bureau, très Nouvelle-Angleterre, est situé dans un immeuble bas du centre-ville. A l'entrée, une secrétaire leur fait comprendre avec un tact tout britannique que les armes font plutôt « over-dressed ».

D'une classe indéniable malgré un physique ingrat (il est troll), Malcolm MacPherson reçoit les PJ avec courtoisie. Il leur propose, avec un accent de Cambridge aussi déplacé qu'un samouraï des rues dans une mercerie, un verre de whisky pur malt afin de rompre la glace. Après avoir discuté quelques minutes de l'actualité, il entre dans le vif du sujet.

La course est une mission délicate mais peu dangereuse, ce qui est plutôt rare. Ce qui est encore plus rare, c'est qu'elle doit se dérouler dans la discrétion la plus absolue. C'est même la condition *sine qua non*. Les PJ doivent pénétrer dans les locaux de MeatWyn, une société du centre-ville, regarder ce qui s'y passe et repartir sans déranger le moindre post-it. Pour des photos des intérieurs de la société et une copie de tous les fichiers « secrets » de MeatWyn, le tout obtenu sans attirer l'attention de quiconque, MacPherson est prêt à payer 150 000 ¥. Si les PJ essayent de marchander il jouera le businessman méprisant les marchands de tapis et restera inflexible. De plus, s'il y a des métahumains parmi eux, il fera jouer sa réputation en laissant entendre que cette opération est très importante pour la cause qu'il défend, ce qui est vrai. Si un accord est conclu, il leur remet un dossier sommaire sur MeatWyn et après leur avoir chaleureusement offert un cigare pour fêter l'événement, il les raccompagne jusqu'à la sortie en leur souhaitant sincèrement de réussir.

Querelles de clocher

Avant de détailler la cible des PJ, il est nécessaire d'expliquer le pourquoi des agissements de chacun.

De par sa position géographique particulière, Seattle est l'enjeu d'une concurrence commerciale acharnée, orchestrée par les trois supergéants de la métropole : Aztechnology, Federated Boeing et Renraku. Renraku est le grand gagnant de cette bataille dans le centre-ville depuis la construction de son Arcology démesurée qui écrase tout le cœur de Seattle et lui assure une base stratégique hors du commun. Ce projet immobilier, délirant par ses proportions, a bien failli ne jamais aboutir tant les réticences des habitants du centre-ville étaient grandes. Renraku a dû mettre tout son poids et faire des concessions énormes pour pouvoir achever sa tour de près de 1 km de haut. La plus farouche adversaire du projet fut la mairie du complexe ork qui dépensa des fortunes pour contrer Renraku. La raison officielle de son opposition forcenée était que les fondations de la tour allaient perturber une partie importante de la ville souterraine. Renraku offrit de payer tous les frais d'aménagement et de transformation du complexe ainsi que les dédommagements éventuels au quintuple du prix. A la surprise générale les orks refusèrent cette proposition aussi généreuse qu'étonnante de la part de Renraku, mais après quelques mois de transactions ils finirent par céder, ne trouvant plus d'arguments à opposer.

Les travaux débutèrent en 2040 sous la haute surveillance des autorités et des dizaines d'experts dépêchés par les opposants au projet venus vérifier la conformité desdits travaux avec les accords signés. Au bout de quelques mois, la tension retomba et tout le monde s'habitua à ce chantier titanesque.

C'est au cours du forage des fondations que les dirigeants de Renraku comprirent la raison de l'attitude des orks. Les pelleteuses mirent à jour tout un réseau secret de tunnels. Comme bon nombre de légendes et de rumeurs le laissaient entendre, le complexe souterrain s'étend bien au-delà de ses frontières officielles. Afin de ne pas raviver les tensions et surtout ne voulant pas créer de scandales, Renraku étouffa l'affaire. Des pourparlers ultrasecrets eurent lieu entre les chefs de tribus orks et les dirigeants de la mégacorp à la suite desquels un accord bilatéral fut conclu. Les orks acceptaient de se retirer du sous-sol de l'Arcology et de laisser murer leurs tunnels, en échange de quoi Renraku ne révélait à personne l'existence de ce réseau interdit. Cet accord remonte à 2041 et a toujours été scrupuleusement respecté par les deux parties... jusqu'à aujourd'hui.

Récemment, le conseil d'administration de Renraku a changé de politique commerciale et Seattle a été déclaré objectif n° 1. Or malgré son gigantisme l'Arcology ne peut accueillir tous les laboratoires de recherches que la société voudrait y installer, notamment l'accélérateur de particules dont elle rêve depuis si longtemps. Il apparaît donc de plus en plus intolérable pour le conseil d'administration que des « sous-hommes » puissent se promener impunément à quelques mètres des fondations de son bâtiment le plus moderne et le plus secret. Sans compter que si des métahumains dégénérés arrivent à narguer les autorités depuis des décennies en creusant des tunnels en toute tranquillité, Renraku avec son génie et ses moyens considérables peut facilement faire de même et agrandir ainsi à un coût dérisoire la surface de ses installations à Seattle. Au prix du mètre carré dans le centre-ville, l'économie réalisée serait de plusieurs milliards de nuyens. Malheureusement, depuis la nuit de la Rage, toute action contre des métahumains est immédiatement saisie par les médias et exposée au grand jour, chose que Renraku veut par-dessus tout éviter. De plus, les orks connaissent trop bien les tunnels, possèdent trop de chamans, de magiciens et de gangs surarmés pour pouvoir être rapidement et discrètement vaincus dans une guerre conventionnelle. Tous ces éléments ont poussé Renraku à mettre sur pied un plan spécial...

L'opération Tunnel Rats

La corporation finance secrètement un homme d'affaires anglais, St-John Smythe, pour que celui-ci rachète une société écran après avoir discrètement éliminé l'actionnaire majoritaire. La société, dont les principaux intérêts sont de posséder des locaux discrets en plein centre-ville et d'être spécialisée dans la cybernétique, est rapidement transformée pour satisfaire les besoins de l'opération. La plupart des employés sont licenciés alors que des agents spécialisés en combat et en biotechnologie sont engagés, et les activités

Gardes de MeatWyn

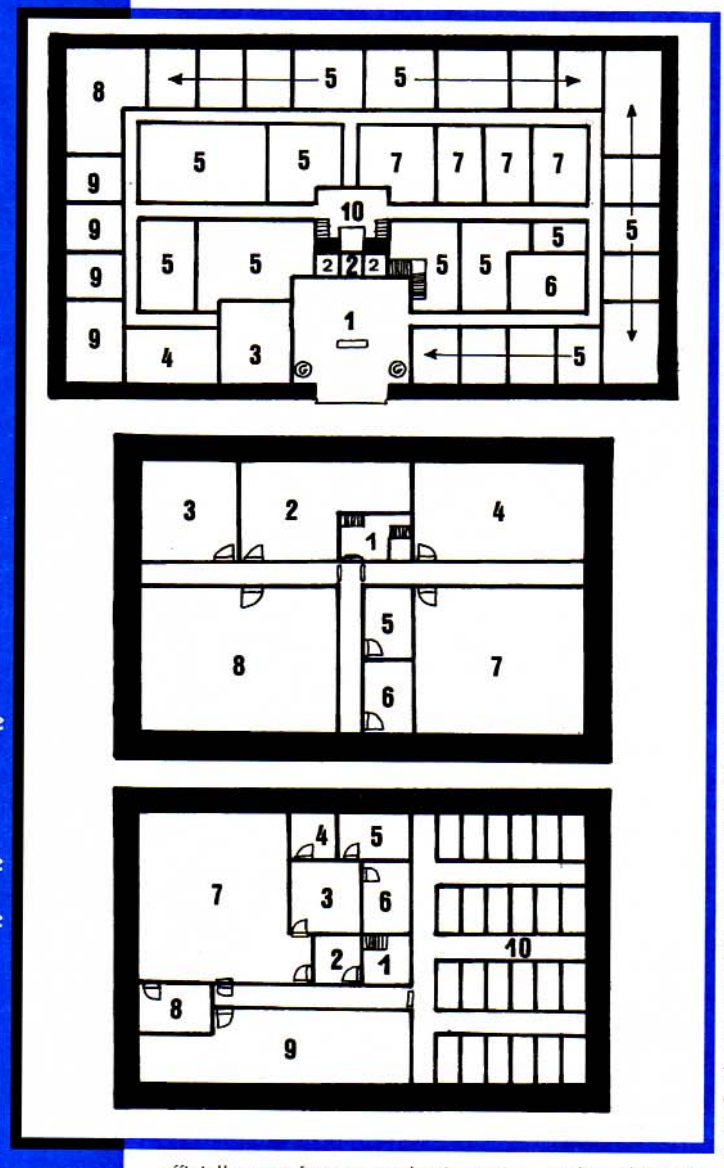
C 4	R 4	F 4
C 2	I 3	V 3
E 6	M -	R 3

Armure 5/3
Initiative : 3 + 1d6
Indice de danger : 3
Niveau professionnel : 2
Talents : Armes à feu 3, Combat armé 2, Combat à mains nues 2, Etiquette (Corporations) 2.
Matériel : Gilet pare-balles (5/3), Browning Max Power (SA, 9M) avec visée laser.

CyberGoules

C 7	R 5x4	F 6
C 1	I 4	V 5
E (2,9)	M -	R 4

Armure 5/3
Initiative : 6 + 2d6
Indice de danger : 4
Niveau professionnel : 4
Talents : Furtivité 4, Combat armé 4, Armes à feu 4, Combat à mains nues 4.
Matériel : Armure lourde partielle, Réflexes câblés (1), Griffes, Ares Predator (SA, 9M) avec visée laser, AK-97 (SA/BR/TA, 9M) avec visée laser Compensateur recul 3 et Atténueur de son ou Enfield AS-7 (SA/BR, 8G) avec visée laser et Compensateur recul 3.
Pouvoirs : Sens accrus (odorat, ouïe).
Faiblesses : Allergie (soleil, légère), Sens réduits (aveugle).



LES LOCAUX DE MEATWYN

RdC

1- Hall d'entrée
2- Ascenseurs
3- Salle de garde
4- Salle d'attente
5- Bureaux vides
6- Secteur informatique
7- Labos vides
8- Bureau officiel de Smythe
9- Bureaux des commerciaux

Niveau -1

1- Sas d'entrée
2- Bureaux
3- Chambre froide
4- Atelier cyber
5- Vestiaire du personnel
6- Pharmacie
7- Bloc opératoire des Gloutons
8- Bloc opératoire des Goules

Niveau -2

1- Escalier vers Niveau -1
2- Sas d'accès
3- Salle de garde
4- Bureau de Smythe
5- Appartements de Smythe
6- Vestiaire des gardes
7- Salle de dressage
8- Armurerie
9- Gloutons
10- Goules

officielles sont fortement ralenties, voire arrêtées. Des Goules du district sud de Seattle sont conviées à prendre leur revanche sur la société. Les volontaires sont amenées de nuit dans les sous-sols de la société transformés en centre d'entraînement au combat et dont la clinique d'implants cybernétiques a été considérablement agrandie. Les Goules sont rapidement rejointes par des gloutons capturés spécialement par des braconniers. Tout ce beau monde est lancé dans un programme d'entraînement à la guérilla urbaine entrecoupé d'opérations chirurgicales nécessaires à l'ajout d'implants cybernétiques. Tous les participants sont drogués afin d'améliorer leurs capacités et de canaliser leur énergie.

En quelques mois St-John Smythe a constitué, de la manière la plus illégale et la plus brutale possible, une armée de Goules surarmées, expertes dans la guerre souterraine et secondées par des gloutons cybernétiques. Les pertes dépassent les 40 % mais pour Renraku la fin justifie les moyens.

Parallèlement à cette gigantesque opération (qui coûte plusieurs dizaines de millions de nuyens) St-John Smythe a rallié à sa cause un militant influent de l'Humanis Policlub : Ali El Borak. Pour ce faire il s'est fait passer pour le représentant à Seattle d'un fond de soutien secret à l'islam et lui a proposé son aide en échange de petits services utiles à la cause. Grâce au soutien et aux fonds de MeatWyn, Ali a gravi rapidement les échelons de l'association et est devenu membre du bureau exécutif du Chapitre du centre-ville. Dès son arrivée dans le saint des saints, il a convaincu ses confrères de lancer une grande campagne de lobbying afin « d'expulser des sous-sols de notre belle cité, les rats d'égout qui s'y terrent dans la plus totale illégalité ». Cette campagne n'a bien évidemment aucune chance d'aboutir mais constitue la diversion idéale pour St-John Smythe. Lorsqu'il lancera ses troupes dans les tunnels, Ali accentuera la pression afin d'attirer l'attention sur l'Humanis Policlub qui constituera pour les orks un coupable tout trouvé. La puissance de l'organisation raciste, grâce à sa branche armée Alamo 20 000, devrait lui permettre de résister efficacement aux assauts légaux et illégaux des tribus orks, ajoutant encore à la confusion. St-John Smythe est persuadé que les orks ne parleront pas des attaques souterraines dont ils sont victimes, de peur de révéler l'existence des tunnels occultes. L'Humanis Policlub est aussi trop engagé dans des activités illégales pour demander l'aide des autorités. Notre gentleman anglais espère bien qu'en quelques semaines les orks seront repoussés des tunnels convoités et auront subi trop de pertes pour essayer de les reprendre. L'opération est risquée mais a l'avantage de ne pas engager directement Renraku, chose fort appréciable en cas d'échec. Mais c'est compter sans les PJ et les chamans indiens.

Bear Doctor Society

Bien qu'à Seattle l'opération Tunnel Rats ait pu se préparer dans la discrétion la plus extrême, certaines de ses activités en dehors de la métropole ont été repérées. La capture de tant de gloutons sur le territoire du Salish-Shidhe Council a été remarquée par des Indiens et surtout par des chamans ruraux. L'information est parvenue à la Bear Doctor Society, ordre hermétique de chamans Ours, qui après enquête a pu remonter au commanditaire des braconnages : MeatWyn. Flairant des activités fort peu en accord avec l'environnement, la Bear Doctor Society a demandé à son plus fidèle représentant à Seattle, Malcolm MacPherson, de faire son enquête. C'est ainsi que les PJ sont engagés pour espionner les activités de MeatWyn. Au moment où l'aventure commence la campagne de l'Humanis Policlub fait les gros titres, les commandos des tunnels sont prêts et St-John Smythe s'apprête à les lancer à l'assaut du complexe ork. La guerre souterraine va bientôt commencer !

Approche sommaire

Le dossier fourni par MacPherson ne contient que des photocopies de documents officiels obtenus dans les journaux et auprès de l'administration de Seattle, bref rien qui ne puisse permettre de remonter jusqu'à lui. Les PJ peuvent y apprendre que MeatWyn est une société fondée en 2027 par Dudley Collins, un immigré irlandais décédé il y a six mois dans un accident de la circulation. Après une longue période d'incertitude, la société a été rachetée par un homme d'affaires britannique, Douglas St-John Smythe, débarqué personnellement à Seattle pour reprendre en main la corporation. Celle-ci occupe quatre étages du Clinton Building sur la 7th Avenue South dans le centre-ville et emploie 122 personnes, 846 ayant été licenciées lors du rachat. Elle est spécialisée dans les implants cybernétiques et y a même acquis une solide réputation puisqu'elle sous-traite pour des grosses sociétés comme IBM-Hyunday, Renraku et Renault-Fiat.

En se rendant à l'adresse de MeatWyn, les PJ pourront observer plus à loisir leur cible. Les locaux occupent le rez-de-chaussée, le premier étage et les deux sous-sols du Clinton Building. Les activités ont été manifestement déplacées dans les sous-sols car la quasi-totalité des pièces visibles de l'extérieur sont vides de meubles et d'employés.

Tire la bobinette et...

La sécurité dans le centre d'affaires est professionnelle, sans plus. Des Knights Errant filtrent l'accès à tout le bâtiment, suivant les consignes de chacune des sociétés présentes. Les contrôles se faisant par le moyen de badges, l'accès ne devrait pas poser de problèmes d'autant plus qu'en raison des horaires particuliers de certains cadres, les allées et venues sont

fréquentes à toutes les heures du jour et de la nuit. Les entrées dans les bureaux de MeatWyn sont contrôlées par les mêmes badges, plus deux gardes connaissant manifestement tous les employés de vue. Une entrée discrète semble donc peu probable par les voies habituelles. Les fenêtres du bâtiment sont blindées et munies d'un système d'alarme, mais rien qui ne puisse arrêter des shadowrunners surtout s'ils sont équipés d'un diamant laser.

Des PJ astucieux voudront certainement entrer dans le bâtiment par les égouts. Le réseau n'est pas surveillé mais les seuls accès au building sont des tuyaux d'écoulement assez étroits (un Troll n'y entre pas). De plus ils donnent directement dans la salle d'entraînement (voir le chapitre Ascenseur pour l'enfer) par l'intermédiaire de grilles d'écoulement blindées et protégées par alarme. Etonnamment, ces grilles sont amovibles même si cela n'apparaît pas au premier coup d'œil (jet d'intelligence avec un seuil de réussite de 6) ; c'est par là que les Goules ont été introduites dans les sous-sols et c'est surtout le chemin qu'elles utiliseront dès le début de leurs assauts contre le complexe ork.

... la bobinette cherra

Une fois à l'intérieur, les PJ peuvent étudier à loisir les bureaux. A part les deux gardes de l'entrée, les deux étages supérieurs sont vides la nuit et presque vides le jour. Il apparaît de manière évidente que l'essentiel des activités de la société est arrêté. Les quelques rares bureaux montrant encore des signes de travail ne semblent gérer que les acquis immobiliers et boursiers de la société. Pour en apprendre plus il faut se brancher sur le réseau par l'intermédiaire de n'importe quel terminal, ou par la Matrice si un decker connaît le numéro de téléphone de MeatWyn. Chaque ordinateur est protégé, seule l'introduction d'un badge dans la fente adéquate permet de le mettre en marche. Si les PJ ont dérobé un de ces badges tant mieux, sinon un decker ne devrait avoir aucun problème à pénétrer dans le réseau. Dans tous les cas reportez-vous au chapitre Rêves électriques.

Ascenseur pour l'enfer

Le sous-sol est nettement plus délicat à visiter. De jour, il est plein de monde alors que de nuit seuls les Goules, les gloutons (voir le chapitre Opération Tunnel Rats) et quelques gardes logent au deuxième sous-sol. Une seule porte permet d'y accéder et elle est fortement blindée. L'accès y est sévèrement contrôlé : badges et reconnaissance rétinienne, mais ce n'est pas un obstacle pour un decker. Les couloirs ont été dépouillés de toute décoration et une odeur de pourriture, de mort et de fauve imprègne l'atmosphère pourtant conditionnée. Tout le premier sous-sol a été converti en clinique, ou plutôt en boucherie si l'on en juge par les traces de sang et les restes d'organes répandus un peu partout. Quiconque a déjà été dans une clinique d'implants cybernétiques (c'est-à-dire tout bon shadowrunner) peut affirmer que cette installation n'a pas servi à soigner les myopathes ou les petites sœurs des pauvres. C'est un ChopShop quasi industriel aux capacités phénoménales. Un simple coup d'œil permet de constater que la moitié des tables d'opération sont conçues pour des animaux du genre gros chiens ou autres mammifères à quatre pattes.

En plus des vestiaires du personnel médical et des ateliers de cybernétique, l'étage comprend une immense chambre froide. Elle contient, accrochés comme des quartiers de boeuf, des dizaines de cadavres dont certains possèdent encore l'étiquette de leur hôpital d'origine : le Harborview Hospital. Il s'agit de la nourriture pour les Goules et les gloutons.

Le deuxième sous-sol est encore pire. Il est composé d'une immense salle d'entraînement comportant des obstacles façon parcours du combattant, d'un centre de contrôle et de cellules. Le centre de contrôle est occupé le jour par une dizaine de gardes et par seulement cinq la nuit. Ils surveillent les cellules grâce à des caméras et ne bougent que lorsque des bagarres éclatent entre Goules. Comme cela est fréquent ils n'interviennent que dans les cas graves ; ils sont donc habitués à toutes sortes de raffut. L'ordinateur du réseau secret des sous-sols est installé dans cette salle. Une chambre et un bureau luxueux jouxtent la salle des gardes : les appartements privés de St-John Smythe.

Le centre d'entraînement est vide la nuit mais le jour une trentaine de gardes apprennent aux Goules et aux gloutons à combattre et à obéir. Une des salles renferme une armurerie impressionnante constituée de fusils d'assaut, de fusils de chasse et de pistolets. Toutes ces armes sont neuves et n'ont manifestement servi qu'à l'entraînement. Elles sont équipées de visée laser, de chargeur de grande capacité et de compensateur de recul, en résumé des armes de professionnels comme on n'en trouve pas à tous les coins de rue.

Les cellules sont réparties en deux sections bien distinctes, une pour les Goules et une pour les gloutons, dont il est impossible de préciser laquelle est la plus infecte. La trentaine de gloutons est parquée dans des cages individuelles et la plupart gisent immobiles dans un sommeil chimique. Les 250 Goules sont « logées » par groupe de 5 dans des sortes de studios blindés au confort très spartiate. Les plus excitées sont sous calmants mais la tension est perceptible même à travers les murs. Afin de ne pas « abîmer » leur agressivité si utile, les doses sont assez faibles et souvent insuffisantes pour empêcher des bagarres meurtrières, notamment au moment des « repas ». Toutes les cellules, et seulement elles, sont pourvues de caméras et de micros reliés au réseau du sous-sol. Les portes des cages sont équipées de judas vidéo qui permettent d'observer sans éveiller l'attention des Goules.

Rêves électriques

Afin d'éviter toute fuite concernant l'opération Tunnel Rats, la partie du réseau informatique en contact avec des éléments compromettants a été purement et simplement coupée du reste du monde. Deux réseaux indépendants cohabitent donc dans les locaux, l'officiel est relié à la Matrice et le secret à... lui-même. Aucun lien physique n'existant entre le deuxième réseau et l'extérieur, tout decker curieux doit aller se brancher lui-même dans les sous-sols. Vu le peu de renseignements intéressants contenus dans le premier réseau, seuls les cadres de la société y travaillent, sans cyberdeck. Le deuxième étant totalement inaccessible aux étrangers, aucun decker n'y travaille non plus.

Le réseau informatique

L'officiel

Voir plans page suivante.

UC-1 : Orange-3, Blaster 3, Trace et rapporte 5.

UST-1 : Vert-2, Flux 2. S'occupe de tout le secteur commercial.

NA-1 : Vert-2, Flux 2, Trace et éjecte 3. Relié à la RTG par le numéro 4206 (47-5078).

USD-1 : Orange-3, Brouillage 3. Concerne le courrier de la société, c'est-à-dire pas grand-chose vu les activités de MeatWyn.

UDS-2 : Orange-3, Brouillage 4. Contient les informations financières concernant les ventes et les achats, inexistants depuis six mois. La gestion immobilière et boursière est la seule activité officielle de la société. Il apparaît à la lecture de ses dossiers que MeatWyn a une source occulte de fonds car les entrées d'argent sont trop faibles pour éviter la faillite.

UDS-3 : Vert-2, Brouillage 2. Contient les archives financières des années passées. Le contraste avec la situation actuelle est saisissant.

PE/S-1 : Vert-2, Flux 2. Gère les terminaux des commerciaux et les téléphones des deux étages supérieurs.

SPU-2 : Rouge-3, Killer 4, Trace et grille 4, Noires 3. S'occupe de la sécurité des deux étages supérieurs.

NA-2 : Orange-4, Flux 4, Trace et grille 3. Relié à la RTG par un numéro secret, le 4206 (47-5016).

Glouton (Greater Wolverine)

C 7(9)	R 4x5	F 4
C -	I 2	V 2
E 3	M -	R 5

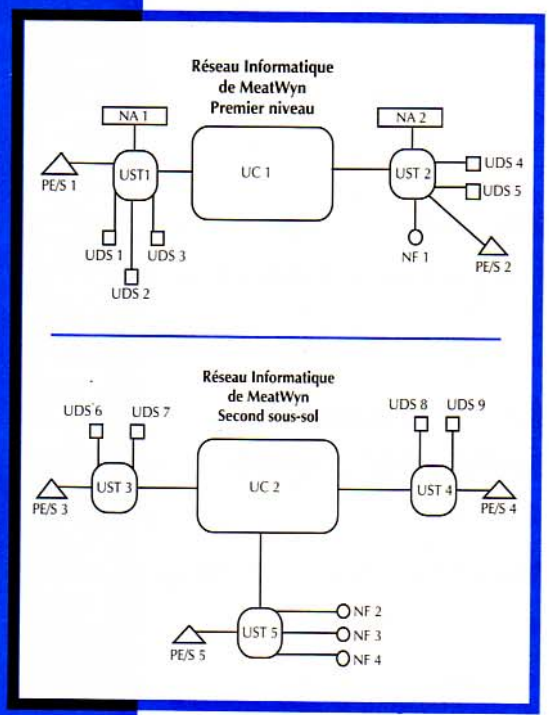
Armure -
Initiative : 7 + 4d6
Indice de danger : 4
Attaques : 7G2
Matériel : Armure dermale (2), Réflexes câblés 1.
Pouvoirs : Sens accrus (odorat), Accroissement d'attributs physiques (rapidité, une fois par jour, pendant (essence) d6 tours).
Faiblesses : Sens réduits (aveugle).

Ork des souterrains

C 5	R 4	F 5(6)
C 1	I 2	V 4
E 4,5	M -	R 3

Armure 4/3
Initiative : 3 +1d6
Indice de danger : 2
Niveau professionnel : 3
Talents : Furtivité 4, Combat armé 5, Armes à feu 4, Combat à mains nues 4, Etiquette (La rue) 4
Matériel : Veste pare-balle, Substituts musculaires 1, Ruger Super Warhawk (CC,10M) avec visée laser, Uzi III (TR, 6M) avec interface externe, Machette (7M), interface.

UDS-4 : Orange-4, Barrière 4, Trace et grille 4. Contient les fiches de tout le personnel de MeatWyn. Sur les 122 employés, 52 sont des agents de sécurité, 49 appartiennent au corps médical, le reste comprend les commerciaux et le personnel habituel (secrétaires, personnel d'entretien, etc.).
UDS-5 : Rouge-3, Barrière 4, Killer 4, Brouillage 4. Concerne les renseignements secrets de la société : les brevets, les recherches (arrêtées depuis six mois), les plans des locaux avec les alarmes, etc.
PE/S-2 : Orange-4, Flux 4. Gère les terminaux du poste de garde de l'entrée.
NF-1 : Orange-4, Flux 3. S'occupe de toutes les caméras, alarmes, sprinklers des étages supérieurs, ainsi que de la porte d'entrée.



L'occulte

UC-2 : Rouge-3, Killer 5.
UST-3 : Orange-4, Flux 3. Concerne tout le secteur médical.
UDS-6 : Vert-2. Contient les dossiers médicaux des Goules et des gloutons morts et vivants.
UDS-7 : Orange-4, Brouillage 4, Flux 4. Consacré à la gestion de l'approvisionnement en cadavres. Le contact à l'hôpital Harborview, Paul Duvert, est clairement mentionné.
PE/S-3 : Vert-2. S'occupe des terminaux du bloc médical.
UST-4 : Orange-4, Kamikaze+ 5, Flux 4, Noires 4. Chargé de la logistique de l'opération Tunnel Rats.
UDS-8 : Rouge-4, Brouillage 4, Noires 6, Barrière 3. Cette unité de stockage des données est une véritable mine d'or. Elle contient tous les documents de l'opération Tunnel Rats. Il est difficile de se faire une idée précise de ce qu'est l'opération car ils ne sont évidemment pas annotés ni même classés et la plupart sont plus que succincts. On y trouve les versements à Ali El Borak, les achats massifs d'armes à Ares, les contrats de braconnage concernant les gloutons, et les rapports des médecins et des gardes concernant l'avancement de leurs activités respectives.
PE/S-4 : Rouge-3, Flux 5. Est exclusivement utilisé pour le terminal situé dans le bureau de St-John Smythe au premier sous-sol.
UST-5 : Rouge-3, Flux 3, Blaster 4. S'occupe de toute la sécurité des sous-sols.
NF-2 : Orange-4, Kamikaze 2, Kamikaze+ 3. Gère les caméras des cellules des Goules.
NF-3 : Orange-4, Blaster 4, Flux 4. S'occupe des systèmes d'alarme, des grilles d'égout et de la porte entre le premier étage et les sous-sols.
PE/S-5 : Orange-4, Flux 2. Connecté aux terminaux de la salle de garde du deuxième sous-sol.

Qui va piano va sano

Pour remplir leur contrat les PJ doivent effectuer leur excursion dans cette antichambre de Frankenstein sans coup férir. Contrairement aux courses habituelles l'important est de ne pas se faire remarquer et non de descendre tout ce qui bouge. Cela est tout à fait réalisable en raison des activités très particulières de MeatWyn. La société ayant cessé ou presque ses activités commerciales elle ne risque pas d'attirer l'attention de ses concurrentes et est donc à l'abri des courses (du moins des courses classiques). C'est pourquoi la sécurité y est assez relâchée. Les efforts des employés sont déployés avant tout pour ne laisser passer aucune fuite quant aux activités réelles de la société. Officiellement MeatWyn est sur le point de déposer le bilan et le désert que sont ses bureaux renforce cette impression vis-à-vis de l'extérieur.
De tous les locaux seules les cellules des sous-sols sont véritablement surveillées. Néanmoins, en raison des chahuts répétés des Goules et des hurlements des gloutons, les gardes sont assez insensibles au bruit et ne se déplacent qu'en cas de véritable problème ou lorsque des Goules se chamaillent trop. Des shadowrunners expérimentés ne devraient avoir aucun problème à effectuer cette visite discrète des lieux. C'est d'ailleurs cette étonnante facilité et ce qu'ils trouveront dans les locaux, sans pouvoir vraiment comprendre, qui constituent l'intérêt de cette partie du scénario.

Le repos du guerrier

Dans le cas où les PJ ne ramènent pas tous les renseignements voulus, leur employeur les paiera malgré tout au *prorata* de ce qu'ils lui livrent sans un seul mot de reproche. Si par contre ils se sont fait repérés, il ne donnera que 20 000 ¥ et utilisera toute sa verve pour humilier fort poliment les PJ.
Si les PJ ramènent des copies des fichiers des deux réseaux plus des photos de toutes les pièces intéressantes des sous-sols, Malcolm les paiera rubis sur l'ongle et ne tarira pas d'éloge. S'ils détaillent intelligemment ce qu'ils ont vu ou s'ils ont accompli des prodiges pour ramener plus de renseignements l'élégant Troll leur offrira une petite prime de 20 000 ¥. Après les avoir chaudement remerciés pour leur compétence, Malcolm les quitte, non sans leur avoir conseillé d'oublier tout ce qu'ils ont pu voir, les laissant estomaqués de ne pas s'être fait arnaqués. Pour eux l'aventure est normalement terminée, à moins qu'ils n'en décident autrement.

Have seen this kid ?

Des PJ tatillons ou paranoïaques peuvent se mettre en quête de renseignements sur les tenants et les aboutissants de cette affaire, avant, pendant et même après leur petite expédition chez MeatWyn ; ne serait-ce que pour s'assurer que personne ne cherche à les arnaquer. Voici ce qu'ils devraient pouvoir apprendre en grattant un peu et en demandant plus ou moins poliment à leurs connaissances.
— **Malcolm MacPherson.** Héritier d'une grande famille de notables de Seattle, sa goblinisation a été un événement médiatique mais ne l'a pas empêché de poursuivre ses études et de devenir un avocat talentueux spécialisé dans la défense des métahumains.
— **Douglas St-John Smythe**. Inculpé plusieurs fois pour faillite frauduleuse et autres escroqueries, ce noble britannique a toujours su utiliser ses relations et son bagout pour en sortir indemne. Réputé pour son appât immodéré du gain il est souvent utilisé comme mercenaire financier dans bon nombre d'affaires illégales. Détestant déléguer, il s'occupe de ses affaires dans les moindres détails, n'hésitant pas à payer de sa personne.
— **Dudley Collins**. Cet immigré irlandais était un génie des affaires, ayant réussi à monter une société performante dans un des secteurs les plus concurrentiels qui soient. Il a été tué par des motards appartenant au gang des Pushers, situé dans le nord du centre-ville. Si les PJ travaillent en férocité des membres du gang, ils apprendront que ces derniers ont été payés par un gentleman britannique pour exécuter le meurtre. Ils ignorent le nom du commanditaire mais reconnaîtront facilement St-John Smythe.
— **Harborview Hospital**. Paul Duvert est un chef de service aigri par la vie et sa condition d'ork. St-John Smythe n'a pas eu de mal à le convaincre de détourner des cadavres au profit de MeatWyn. La lâcheté de Duvert est telle qu'il avouera

tout, et bien plus même, si les PJ le lui demandent, mentionnent le nom de MeatWyn ou présentent une photo de St-John Smythe.

— **Ali El Borak**. Chi'ite intégriste ayant fui l'Arabie Saoudite pour une affaire de mœurs, Ali pense, comme beaucoup de musulmans orthodoxes, que les métahumains sont des djinns devant être éliminés. L'assurance des imbéciles ajouté au fanatisme religieux lui ont permis de gravir rapidement les échelons de l'Humanis Policlub. Assez peu au fait de la vie de Seattle il ne peut imaginer que sa campagne anti-Ork est vouée à l'échec. Persuadé d'œuvrer secrètement pour l'islam triomphant il tient sa cause pour sacrée et préférera devenir un martyr plutôt que de trahir St-John Smythe. Son obstination a tout de même des limites que la torture peut atteindre.

ACTE II

Des endroits sombres et humides

Une fois la course chez MeatWyn faite et les renseignements remis à MacPherson, le scénario prend une autre tournure. Si les PJ ont été discrets, St-John Smythe ne changera rien à son plan et enverra ses commandos à l'assaut de la ville ork trois jours après le cambriolage. Les PJ ne sont donc pas mêlés à la suite de l'opération et peuvent même commencer un court scénario en parallèle afin de ne pas jouer hors jeu tout le développement de Tunnel Rats. Rendez-vous directement au chapitre Rumeurs et bruits d'égouts.

Dans le cas malheureux où vos PJ, tels des Trolls dans un salon de thé chinois, n'ont pu s'empêcher de se faire remarquer, la suite des événements prendra une tout autre tournure. St-John Smythe reculera l'assaut de quelques jours, le temps de trouver les importuns et de les neutraliser. Grâce à la puissance phénoménale de Renraku il ne devrait pas avoir trop de mal à localiser les PJ. Leur élimination constituera d'ailleurs un excellent exercice grandeur nature pour ses charmants protégés. Tout cela dépend bien évidemment de la gravité des bourdes qu'ont commises les PJ et sera donc improvisé par chaque maître de jeu. Dans tous les cas, St-John Smythe ne retardera l'assaut que d'une semaine au maximum.

Rumeurs et bruits d'égouts

Deux jours après le début de l'assaut tout le petit monde illégal de Seattle sait que les Orks ont des problèmes. Tous les ChopShops sont pleins de leurs blessés, ils achètent des armes et des munitions comme s'ils projetaient de refaire Stalingrad, mais malgré ces signes évidents d'activité malsaine ils refusent de dévoiler quoi que ce soit. Les rumeurs vont bon train, notamment dans le Shadowtalk, alimentées par les témoignages des quelques blessés ayant ouvert la bouche et par la fermeture du complexe au public pour « travaux ». Ce qui dérange le plus les gens, à part le silence anormal des Orks, est que bien que manifestement dans le pétrin, ils ne demandent à personne, même pas à leurs gangs alliés, de venir les aider. De plus, tout cela coïncide étrangement avec l'accentuation de la campagne médiatique de l'Humanis Policlub dont les spots publicitaires inondent les réseaux câblés.

Autour des PJ tout le monde ne parle plus que de ça, et le maître de jeu se fera une joie d'improviser les théories les plus folles et les rumeurs les plus invraisemblables quant au sort des Orks. S'ils se renseignent auprès des blessés ou s'ils contactent des habitants du complexe souterrain ils pourront se faire une idée plus précise. Une analyse rationnelle fait apparaître de façon claire que les Orks sont attaqués de manière particulièrement sauvage au cœur même de leur complexe par des créatures monstrueuses. Les témoignages les plus cohérents parlent aussi bien d'humanoïdes équipés d'armes à feu que de molosses fort peu naturels. Tout cela devrait mettre la puce à l'oreille de vos PJ et les pousser à se présenter auprès de la municipalité ork afin de négocier leurs renseignements.

S'ils ne le font pas, la guerre s'accentuera dans les tunnels. Les Orks, poussés à bout, chercheront un responsable et des attaques contre l'Humanis Policlub auront lieu, provoquant un tollé général parmi les habitants et les médias de Seattle. Perdant sur les deux fronts, les Orks reculeront et se réfugieront dans leur complexe officiel, laissant les Goules occuper le secteur illégal. La municipalité après avoir envisagé la possibilité d'expulser tous les Orks des souterrains n'en fera rien, grâce à l'intervention de Renraku qui ne veut surtout pas que des officiels s'en mêlent. Renraku aura gagné.

Rencontre au sommet

A moins d'être parrainés par une des tribus orks, les PJ auront beaucoup de mal à pénétrer dans le complexe et encore plus à se faire entendre. Le seul moyen efficace est de révéler une partie des informations, par exemple ce qui concerne les gloutons, afin d'appâter les Orks. Une fois leur attention attirée le Conseil se réunit dans la demi-heure et les PJ y sont, fait exceptionnel, conviés afin de raconter ce qu'ils savent.

Les Orks connaissent peu de chose sur leurs agresseurs et tous, à part les Hermetics, pensent qu'il s'agit de commandos de l'Humanis Policlub. Les attaques ont lieu dans tout le complexe et aucun agresseur n'a pu être capturé mort ou vivant. La psychose n'a pas encore gagné la population mais cela peut arriver d'une minute à l'autre en raison du caractère mystérieux et monstrueux des attaquants. Les membres du Conseil sont prêts à donner 250 000 ¥ pour tous les renseignements dont disposent les PJ, mais marchanderont âprement chaque information en vrais professionnels de la rue qu'ils sont. De plus, ils feront clairement comprendre qu'en ces temps troublés, il serait bienvenu de ne pas profiter de la situation mais de demander plutôt la reconnaissance éternelle de la cité. Les Orks tiendront parole et avoir les cinq tribus souterraines comme alliées est une sérieuse assurance-vie dans l'existence d'un shadowrunner. Si les PJ choisissent cette option le Conseil leur offrira la citoyenneté ork et leur fera visiter les tunnels secrets après leur avoir fait jurer de ne rien révéler. Ce qui permettra aux Orks d'expliquer la raison de leur apparente inaction vis-à-vis de l'extérieur.

Si les PJ choisissent de prendre l'argent, ils seront froidement remerciés et raccompagnés à la surface sans autre forme de procès. L'aventure s'arrête là pour eux. Ils auront malgré tout la satisfaction d'avoir aidé les Orks et leur créditube.

L'enfer du devoir

La visite des tunnels aura lieu dans l'heure, sous la protection de Night Prowlers. Cette excursion souterraine permettra au Conseil de bien montrer l'ampleur du complexe et par là même sa puissance phénoménale. La promenade passera par les territoires des cinq tribus et s'attardera sur les champs de tir, les armureries et autres joyeusetés du même genre, bref tout ce qui peut faire comprendre aux PJ qu'ils n'ont aucun intérêt à trahir leur serment.

Alors qu'ils visitent une champignonnière, les radios crachent une série d'ordres, de cris et d'explosions, et tous les Orks du groupe se précipitent vers une destination inconnue au triple pas de course. Une attaque vient d'avoir lieu, des frères sont en danger. Quoi qu'ils fassent les PJ et les Orks arriveront trop tard sur les lieux. Une dizaine de terrassiers trolls gisent dépecés, déchiquetés, éparpillés l au milieu de leurs outils, en une nouvelle version de *Massacre à la tronçonneuse*. A part de rares traces de pattes ensanglantées les agresseurs n'ont rien laissé. Toute tentative de recherche sera vaine, les meurtriers s'étant apparemment envolés.

Sur le chemin du retour le groupe tombera dans une embuscade. Des moindres anfractuosités, du plus petit coin d'ombre, surgiront des Goules au regard vide, pré-

Troll des souterrains

C 9(11) R 4 F 9
C 1 I 3 V 4
E 5,9 M - R 3
Armure5/3
Initiative : 3 + 1d6
Indice de danger/Niveau professionnel : 2/3
Talents : Combat armé 5, Armes à feu 3, Combat à mains nues 5, Etiquette (La rue) 4.
Matériel : Gilet pare-balles, Griffes, Hache de combat (allonge +2, 9G), Defiance T-250 (10G).

Douglas St-John Smythe

C 3 R 5 F 3
C 6 I 6 V 5
E 5,6 M - R 5
Armure4/3
Initiative : 6 + 2d6
Indice de danger : 4
Niveau professionnel : 3
Talents : Etiquette (Corporations) 6, Etiquette (La rue) 4, Business 8, Armes à feu 3, Combat à mains nues 3.
Matériel : Ultra gilet de sûreté, Datajack, Yeux avec vision thermographique, Modulateur vocal avec changement de timbre, Logiciel de linguistique (espagnol 5, elfe 4), Walther Palm Pistol (SS/4L).

Et avec Simulacres ?...

Shadowrun est un monde cyberpunk sur lequel se greffent des éléments fantastiques puisque existent également des métahumains (orcs, nains, elfes, trolls...) et des magiciens (chamans, sorciers...). Le scénario ci-contre est un bon exemple de ce mélange, puisqu'il fait appel à cette spécificité.
Ce qui le rend difficilement adaptable à un autre jeu. Si vous désirez faire jouer ce scénario sans Shadowrun, il vaut mieux en modifier grandement les bases, c'est-à-dire l'existence des métahumains.
En ce qui concerne les corporations (ou mégacorp ou TechnoBlocs...), ne changez rien. Quel que soit l'univers cyberpunk, le comportement des multinationales est toujours le même, entièrement tourné vers le profit...

cédées par des gloutons aux mâchoires de requin. S'engage alors, dans ces tunnels étriqués et sombres, un combat désespéré. Les gloutons rendus fous par les drogues et les Goules trop heureuses de se venger de la société qui les traque impitoyablement, rivaliseront de fureur et d'efficacité dans leur besogne de mort.
L'issue du combat dépendra des dés et du maître de jeu, mais ce devra être un véritable enfer pour les PJ. Le cadre et les protagonistes sont uniques alors ne gâchez pas une occasion de vous faire des souvenirs.

Et derrière tout ça...

Grâce aux renseignements fournis par les PJ et les cadavres de Goules et de gloutons saisis sur les lieux de l'attaque, le Conseil aura enfin des éléments pour réagir. Malheureusement, même si St-John Smythe apparaît comme le cerveau de l'affaire, il est évident qu'il travaille pour quelqu'un. Reste à savoir qui.
Le meilleur moyen consiste à le kidnapper et à le faire parler, or les personnes les plus compétentes pour ce genre de travail sont les PJ. Le Conseil leur offrira 100 000 ¥ pour ramener St-John Smythe vivant dans les souterrains, où ils se débrouilleront pour le faire parler.
Malheureusement pour les PJ, depuis le début des assauts, St-John Smythe réside en permanence dans les locaux de MeatWyn afin de coordonner toutes les opérations, et les employés des sous-sols font les trois-huit. Les PJ vont donc devoir pénétrer à nouveau dans les locaux de cette maudite société. Comme la première fois ils devront être tout aussi discrets car à la moindre alerte, les Goules et les gloutons sont lâchés dans les locaux ! St-John Smythe passe le plus de temps possible dans la salle de garde et le compartiment des cellules mais, étant humain, il doit dormir de temps en temps. C'est dans ces moments-là que les PJ devraient le kidnapper, à moins qu'ils ne trouvent une autre solution, ce qui est possible mais particulièrement délicat.
Une fois aux mains des Orks, St-John Smythe se sentira forcé de révéler tout, absolument tout ce qu'il sait. Le nom de Renraku fera frémir le Conseil et tout le complexe.

David et Goliath

Ne voulant pas perdre des centaines d'hommes en attaquant les locaux de MeatWyn où sont terrées quantité de Goules, le Conseil décide de s'attaquer directement à Renraku. Pour faire céder cette corporation, plus puissante que le gouvernement des UCAS, les Orks devront amasser des éléments probants concernant l'opération Tunnel Rats.
Les renseignements que les PJ ont trouvés chez MeatWyn avec en plus les dépositions signées de Duvert, El Borak et St-John Smythe devraient suffire à constituer un dossier sérieux. Pour que les témoignages des protagonistes soient légaux, ils doivent être certifiés par un homme de loi honorable, ce qui n'existe pas dans le complexe. Les PJ auront peut-être l'intelligence de demander à MacPherson qui se fera une joie de travailler gratuitement. Il prendra même l'affaire en main et rendra le dossier inattaquable du point de vue juridique. La préparation du dossier devrait, pour être intéressante, ressembler aux films sur les grands scandales dénoncés par de courageux journalistes comme dans le cas du Watergate.
Reste alors à se rendre à l'Arcology et à menacer Renraku de tout révéler à la presse et aux tribunaux. La rencontre au sommet (à 1 km d'altitude) avec les dirigeants de Renraku devrait être un autre moment fort où les PJ devront marchander âprement avec des requins de la finance. N'hésitez pas à en rajouter, Renraku n'avouera jamais être prise en défaut et essaiera toujours de mener le bal. Au mieux, les PJ peuvent obtenir l'arrêt de l'opération Tunnel Rats accompagné de la promesse qu'aucune autre opération du même genre ne sera tentée et, si leur dossier est particulièrement solide et qu'ils montrent des talents d'éloquence dignes d'un tribun romain, une indemnité qui peut atteindre 10 millions de ¥ pour réparations de guerre. Pour Renraku l'affaire est classée, l'opération Tunnel Rats est un échec, l'accélérateur de particules sera installé dans les Redmond Barrens, sous une école maternelle. Ainsi va la vie dans la métropole.

Le juste prix

Tout travail mérite salaire et Shadowrun n'échappe pas à la règle. Voici donc le barème de points de Karma que vos PJ peuvent gagner :

- Récupérer discrètement les informations sur MeatWyn : 3pts
- Récupérer non discrètement les informations sur MeatWyn : 1pt
- Faire avouer Duvert : 1pt
- Faire avouer Ali : 1pt
- Négocier son aide auprès des Orks : 3pts
- Faire céder Renraku : 4pts

Il est évident que la réussite de l'aventure fera des Orks des alliés pour la vie, ce qui n'est pas négligeable. Renraku deviendra bien évidemment un ennemi mortel, ce qui est encore moins négligeable. On n'a rien sans rien.

... Parlons donc des souterrains. Tout d'abord, vous pouvez situer l'action dans la ville de votre choix (Night City, la Défense...), le tout est d'avoir comme partout un centre-ville axé vers le commerce, des zones dangereuses et des bidonvilles. Puis introduisez les « goules ». Les goules sont le résultat, il y a une vingtaine d'années, d'une intoxication alimentaire liée à un terrain génétique favorable. Une corporation, la Synthy Happy Food, avait mis sur le marché un Happy Steack avec son Happy French Flavour Sauce. Le produit fut retiré un mois après la découverte du scandale : il induisait une dépigmentation de la peau et une hypersensibilisation de la rétine chez un humain sur vingt. Pire encore, ce phénomène est quasi irréversible (un cas de réversibilité sur trente) et héréditaire (cinq chances sur six de transmission).
Comme les victimes ne pouvaient plus avoir une vie sociale normale, on leur a permis de construire des zones d'habitations souterraines en marge des réseaux d'égouts et de métros.
À partir de là, il vous suffit de raccorder tous les éléments du scénario.

- Les goules ont bien étendu leur réseau souterrain au-delà de ce qui leur était autorisé et ont développé une maffia souterraine.
- MacPherson est un avocat spécialisé dans la défense des minorités, mais tout à fait normal.
- La MeatWyn a racheté en sous-main les anciens dossiers de la Synthy Happy Food et a transformé des toxicomanes en goules complètement folles. Les Gloutons sont des chiens sauvages (ou mutants) cybernétisés.
- L'Humanis Policlub devient simplement un mouvement antimutants. Si vous jouez dans un univers particulièrement médiatique (Cyber Age), il est également possible d'essayer de vendre un reportage qui fera tomber à la fois Renraku et mettra en péril la mafia souterraine. Ce serait la solution la plus chevaleresque bien sûr. Mais sans doute suicidaire, peu rémunératrice et les résultats sont moins que garantis.

Les souterrains orks de Seattle

Une des attractions majeures de Seattle est le complexe souterrain ork. Les deux entrées officielles, d'où partent les visites touristiques, sont situées dans le restaurant le *Big Rhino* à l'intérieur du Seattle Utilities Building et dans le magasin Lordstrung's Department Store à l'angle de la 5th Avenue et de Pine Street. Il existe 22 autres entrées connues et répertoriés mais elles sont fortement déconseillées aux étrangers.

La façade

Le touriste moyen peut admirer à loisir l'hôtel de ville où siège le conseil municipal, les superbes architectures naines et les champignonnières de cette cité troglodyte, sous l'œil attentif de l'Underground Police Department. Construite à partir de tunnels datant du XIXe siècle, la ville n'a connu son véritable essor qu'au début du XXIe siècle, avec l'arrivée massive des Orks, Trolls et Nains, rejetés par la société humaine et venus se réfugier là où personne ne viendrait les mépriser. Au début des années 2020, des troubles graves entre les Orks et les Nains aboutirent au départ de ces derniers, mais après qu'ils aient superbement aménagé tout le complexe. Après le départ des Nains, responsables entre autres de toute l'organisation officielle de la cité et du semblant d'ordre, les tribus orks commencèrent à se partager le pouvoir pour aboutir à la situation politique actuelle. Car sous ses dehors propres et nets, la cité est un véritable État criminel, havre de paix pour les hors-la-loi de tous types et véritable refuge pour shadowrunners.

L'envers du décor

Grâce à sa situation géographique très particulière et à sa population extrêmement soudée face à ceux d'au-dessus, la ville ork est devenue un véritable État dans l'État où tout se passe sans que quiconque puisse interférer. Cette situation arrange la municipalité de Seattle, trop contente de voir les Orks se prendre en main sans causer, apparemment, de dégâts aux honnêtes citoyens.

Les limites de la ville sont clairement définies sur tous les cadastres officiels mais en réalité les tunnels orks s'étendent dans tout le centre-ville et sont même reliés aux réseaux d'égouts de la métroplexe. Toutes les issues, hormis les officielles et les touristiques sont camouflées avec une perfection inégalée. Cela permet à tous les habitants du complexe de se déplacer tranquillement dans toute la ville à l'insu de tous et surtout des autorités. Car la principale ressource du complexe n'est pas le tourisme ou la culture des champignons mais le crime. Un crime savamment organisé, codifié et contrôlé par les maîtres du complexe : les tribus.

La cité est en effet divisée en tribus qui possèdent chacune un territoire et des activités spécifiques, et dont les chefs, les Anciens, constituent le Conseil, le seul et unique organe dirigeant. Tous les problèmes de la cité sont réglés par le Conseil dont les décisions font force de loi. Tout contrevenant sert immédiatement d'engrais à champignons. Cela peut paraître sévère mais c'est le seul moyen de contrôler efficacement ce conglomérat de hors-la-loi. Les rivalités entre tribus sont légion et dégénèrent souvent en conflit armé mais cela n'arrive jamais aux oreilles de ceux d'en haut. Une des grandes forces des Orks du sous-sol est l'union sacrée inflexible vis-à-vis de l'extérieur. Tous les habitants du complexe souffrent ou ont souffert du racisme et considèrent donc les habitants d'en-haut comme des ennemis.

Les tribus

Sur les 25 000 habitants du sous-sol 90 % sont orks, 9 % sont trolls, le 1 % restant étant composé de Nains, Goules, Banshees, Sasquatchs et même quelques Humains. Tous appartiennent à l'une des cinq tribus suivantes, elles-mêmes divisées en une multitude de clans et de gangs.

BIG MOVERS

Ancien : Whakasachi Otomo (Troll)
Effectifs : 6200
Activités principales : culture des champignons, construction et entretien des tunnels. Les Big Movers possèdent la plus grande proportion de Trolls de toutes les tribus, très utiles dans tous les travaux de force particulièrement pénibles sous terre.

HERMETICS

Ancien : Arjuna (ork)
Effectifs : 1100
Activités principales : magie et enchantement en tous genres. Les Hermetics sont les maîtres des sciences ésotériques orks et les gardiens de la grande bibliothèque occulte du complexe, celle dont rêvent bon nombre de magiciens.

URUK-HAÏ

Ancien : Kurus Iron Fist (ork)
Effectifs : 5800
Activités principales : contrôle des gangs de surfaces et Underground Police Department. Paradoxalement, les Uruk-Haï s'occupent de toute la façade officielle du complexe et du contrôle discret mais ferme de tous les gangs de racketteurs du centre-ville. Les Dissasemblers et les Bloody Screamers sont leurs bras armés à la surface.

SHIDHES

Ancien : Sneaking Rat (ork)
Effectifs : 8600
Activités principales : vol, contrebande et relations avec les Orks des cascades. Les Shidhes entretiennent la plus grande proportion de chamans et sont résolument tournés vers la surface, notamment par leur commerce avec les Orks des cascades.

NIGHT PROWLERS

Ancien : Max Rockatansky (Goule)
Effectifs : 3300
Activités principales : mercenariat et shadowrunning. Cette tribu est très spéciale, depuis son chef qui est une Goule jusqu'à ses activités qui vont de l'espionnage industriel à la location d'unités entières de combat.

texte
Denis Gerfaud
illustration
Florence Magnin
plan
Denis Gerfaud

LA TOUR ENSEVELIE

Pour Rêve de Dragon
En aide de jeu : Principes alchimiques

Ce scénario convient à 4 ou 5 personnages d'expérience moyenne. Aucune quête ne leur est véritablement proposée, seule la curiosité doit les pousser jusqu'aux ultimes ressorts de l'histoire. Dans ce but, il est souhaitable que l'un d'eux maîtrise la compétence Alchimie.

Lieuville

A l'est se situe le royaume de Borodam, (voir plan page suivante) et à l'ouest le royaume de Karme, dont les capitales sont respectivement Borod et Karmalis. Les deux pays sont en paix. La reine de Karme, Pallastre, est renommée pour sa grande sagesse, et Gusnar XVII, roi de Borodam, pour sa prestigieuse collection de papillons. Tous les sept ans, l'un ou l'autre souverain se rend en visite officielle chez son voisin, ce qui donne lieu à de grandes fêtes. Le commerce s'en porte bien et la région est florissante.

Deux routes relient les capitales : la route sud, qui passe par Lieuville, et la route nord (hors carte). Cette dernière contourne la Grande Forêt, plus longue, mais plus sûre. Il faut environ 12 jours par le nord. Par le sud, il faut compter 3 jours de Lieuville à Karmalis et un jour et demi de Lieuville à Borod.

Lieuville est un modeste village agricole entouré de champs et de pâtures. Sa position à la lisière de la forêt en fait une halte propice aux marchands qui empruntent la route du sud, et c'est à ce seul fait qu'on doit d'y trouver une auberge. Toutefois, la perspective de traverser la Grande Forêt étant dissuasive, le village ne connaît qu'un passage modéré.

C'est à l'auberge de Lieuville que tout va commencer, par une belle fin d'après-midi d'été. Les voyageurs viennent de sortir du gris rêve (et d'une probable déchirure) dans les collines environnantes. Lieuville est le premier lieu habité qu'ils aperçoivent et ils ont naturellement envie de s'y reposer et de s'y renseigner.

N'importe quel villageois peut leur fournir les informations que l'on vient de voir sur la région. Tout est sans mystère.

Toutefois, interrogé sur la présence d'une auberge, le villageois aura une réaction inattendue. Grimaçant et roulant des yeux exorbités, il s'écriera d'une voix chevrotante : « Tremblez ! car je suis Clarence le Maudit !... » Puis éclatant de rire (à la consternation probable des voyageurs), il ajoutera : « Vous trouverez l'auberge sur la place si vous en avez vraiment envie ! » Et toujours riant, ne donnera pas d'autre explication.

Clarence le Maudit

Un établissement pouvant passer pour une auberge donne effectivement sur l'unique place du village. La porte n'est pas fermée, mais tous les volets en sont clos, et dans la salle aucune table ni chaise n'est occupée : pas un seul client.

Laisser les voyageurs réagir à leur guise, appeler, puis faire en sorte que l'un d'eux entende un léger mouvement provenir d'une grosse barrique, noyée dans l'ombre du comptoir. La vérité est que l'aubergiste est dissimulé à l'intérieur. Sitôt découvert, il se dressera hors de sa cachette tel un diable d'une boîte, et pointant un doigt accusateur sur les voyageurs, hurlera d'une voix de dément : « Vous m'avez découvert ! Alors, tremblez ! car je suis Clarence le Maudit !... »

Ainsi les voyageurs feront-ils la connaissance de l'aubergiste fou et la réaction du villageois interrogé commencera-t-elle à s'éclairer. Clarence est réellement fou à lier. Il est paranoïaque au dernier degré et ne mentionne qu'en chuchotant de mystérieux « ils » qui le traquent sans merci. Puis dans un sursaut d'épouvante, il affirme qu'il ne se laissera pas faire, et repointant le doigt vers les voyageurs, hurle à nouveau sa réplique favorite : « Alors tremblez, car je suis Clarence le Maudit !... »

Cette scène va durer jusqu'à l'arrivée de son épouse, Clarane, alertée par les cris. « Va continuer ta malédiction dans la cuisine, s'écrie-t-elle les poings sur les hanches, il y a du travail !... » Puis tandis que le bonhomme s'esquive en maugréant ses litanies, elle ajoute d'un ton plein d'excuses : « C'est mon mari, il est fou... » Elle explique alors le pourquoi des volets fermés et de la salle vide : aucun villageois ne fréquente plus l'auberge, et il n'y a pas souvent des voyageurs. « Voilà maintenant près de trois ans qu'il est comme ça, soupire-t-elle finalement. Je savais bien que ça finirait mal d'aller toujours fourrer son nez du côté de la tour ensevelie... »

Il y a gros à parier qu'un voyageur relève alors la remarque et demande de quelle tour il s'agit.

L'histoire est amorcée.

Le chemin de la tour

Le but étant que les voyageurs se rendent à la tour ensevelie, il faut maintenant ferrer le poisson. La meilleure façon est de rendre Clarane évasive, comme si elle regrettait ses paroles, comme si la tour était sans importance, en sorte que les voyageurs lui arrachent les renseignements un à un.

Il s'agit d'une vieille ruine datant d'une époque inconnue, dans une clairière de la forêt. Sur la route de Karmalis, à environ 3 km de Lieuville, un petit sentier à peine visible part sur la droite. L'entrée de ce sentier est marquée par une vieille borne de pierre moussue où les esprits imaginatifs voient une tête de cheval. La clairière de la tour se trouve encore à 2 km, 5 km en tout depuis Lieuville. Bien sûr, ce n'est pas une vraie tour, ce n'est qu'un cercle de pierres.

Et Clarane d'ajouter : « Tout le monde ici sait que l'endroit est mauvais. Si cette tour a été enterrée, c'est qu'il y a une bonne raison. Peut-être qu'elle était autrefois entièrement dissimulée, mais qu'avec l'érosion du fil des ans, elle aura commencé à refaire surface. Toujours est-il que tout le monde sait qu'il n'y a rien de bon à y trouver. D'ailleurs, personne n'en parle. Si vous interrogez les autres villageois, ils vous regarderont apparemment sans comprendre. Je dois moi-même être folle pour vous dire tout cela, la folie de Clarence doit être contagieuse ! Je vous en prie, n'y allez pas ! Ne me rendez pas responsable de votre propre folie !... »

Et les voyageurs apprendront encore que Clarence était un voyageur venu de Borod, il y a dix ans de cela. Clarane venait d'hériter de l'auberge de son père récemment décédé. Les deux jeunes gens décidèrent de s'unir. Il y a trois ans, Clarence découvrit la tour par hasard en cherchant des champignons. Il ne voulut jamais dire ce qu'il y découvrit, pas même à sa femme. En revanche, il y retourna de plus en plus souvent, et en revint chaque fois plus bizarre, jusqu'à ce que sa bizarrerie tourne en une véritable folie.

Tous les renseignements de Clarane sont exacts, y compris le mutisme des autres villageois. Normalement, les voyageurs devraient brûler d'envie se rendre sur les lieux.

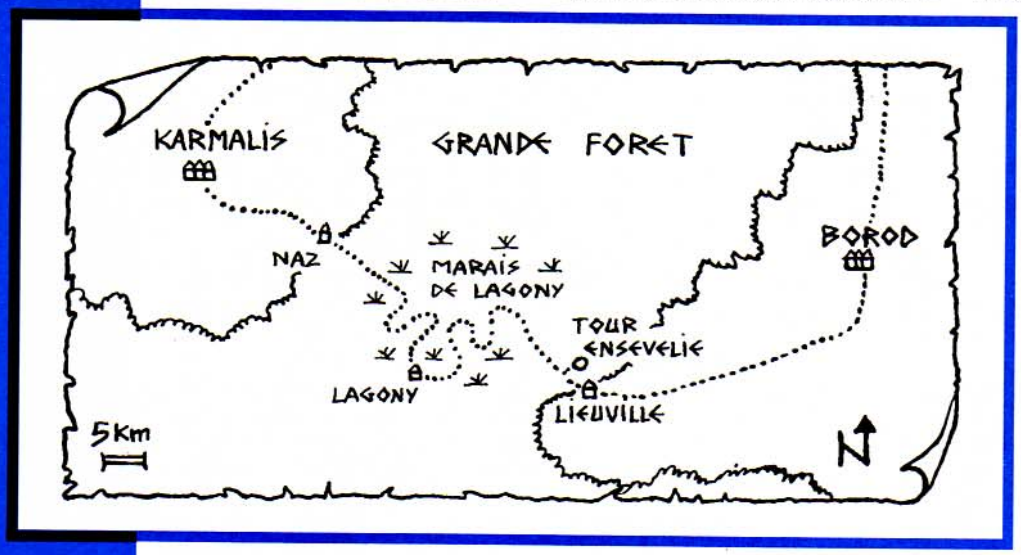
En tant qu'étape avant la Grande Forêt, Lieuville possède également un magasin où l'on peut trouver de quoi s'équiper pour le voyage : sacs, cordes, lanternes, etc. Cette échoppe, à l'enseigne du *Vénérable Bivouaqueur*, pratique les prix indiqués dans les règles.

La tour ensevelie

Au lieu indiqué par Clarane, sur la route de Karmalis, se trouve bien une vieille borne érodée pouvant passer pour une tête de cheval, et le sentier qui part vers la droite mène effectivement à *quelque chose* au bout de 2 km : un cercle de pierres levées au milieu d'une clairière envahie par les ronces. Un spectacle plutôt décevant.

Toutefois, un examen rapproché montre que les pierres en question pourraient bien être les merlons d'un chemin de ron-

de, comme si tout le reste de l'édifice était enseveli et n'en dépassait que la tête. Au centre du cercle envahi par la végétation, un petit bâtiment cylindrique, sorte de tourelle, semble confirmer l'hypothèse fantastique et abrite les premières marches d'un escalier qui descend.



Septimel

Tout personnage ayant au moins 0 en Alchimie possède les connaissances suivantes.
Le septimel est un matériau synthétique élaboré par certains alchimistes du Second Age.
En fait, il est aussi légendaire que l'est pour nous la pierre philosophale : on en parle, mais sans vraiment croire à son existence.
Le septimel, dont le nom est la contraction de « septième élément », est élaboré uniquement à partir d'os, de corne, de cuir et autres composants animaux.

Description

Note : La coupe schématique ci-dessous montre de quelle façon le rêve de la tour est relié à celui du sanctuaire, mais sans les véritables proportions.
Le cercle de pierres fait 20 m de diamètre. La tourelle centrale fait 2 m de diamètre, pour des marches d'un peu moins de 1 m de long.

1. Grande salle circulaire de 15 m de diamètre, avec un pilier central contenant l'escalier. On y accède après 3 tours de vis, environ 9 m de dénivelée. Cette salle est vide à part des gravats et de la terre, et sent fortement l'humus. A 120° de part et d'autre de la sortie de l'escalier, la muraille est percée de deux grandes meurtrières, complètement obstruées par des cailloux et de la terre d'où dépassent des racines. L'escalier central ne descend pas plus loin. Il faut faire le tour de la salle pour découvrir l'escalier latéral (comme si ce second escalier était dans une tourelle en poivrière).

2. Située 6 m sous la première, avec des proportions identiques, cette salle est actuellement un repaire de chafouins. On y trouve des ossements d'animaux et une litière extrêmement malodorante. Cette odeur de « fauve » peut être perçue dès l'escalier et avertir les voyageurs. Si l'odorat leur fait défaut, l'embuscade risque d'être meurtrière. Au gardien des rêves de décider du nombre des chafouins en fonction de la force du groupe. Utiliser les caractéristiques moyennes, p. 65 des règles. L'escalier latéral ne descend pas plus loin, il faut à nouveau traverser la salle pour retrouver un escalier dans le pilier central.

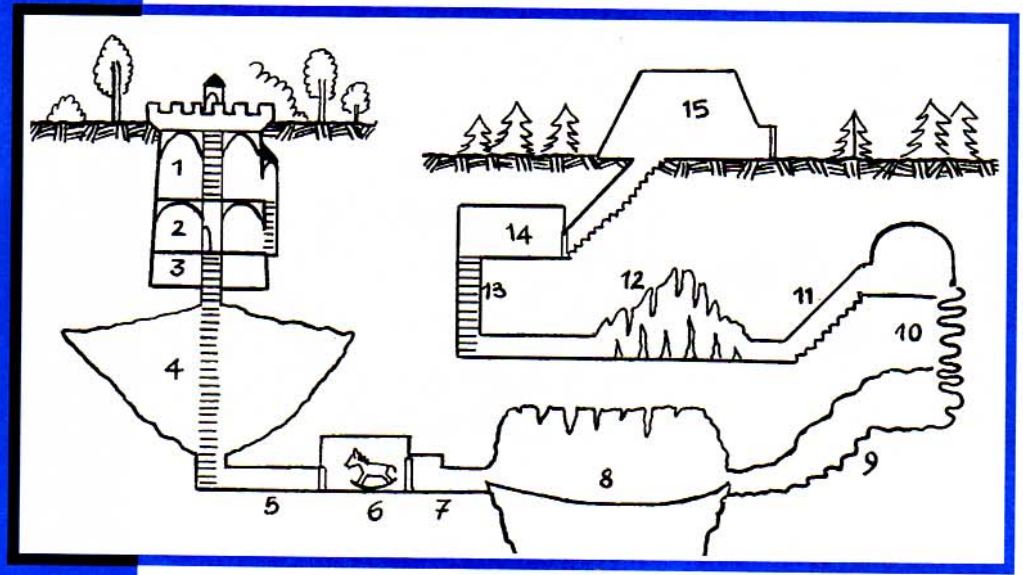
3. Deux portes basses donnent directement dans l'escalier 4 m plus bas, verrouillées à -3. Elles correspondent à deux petites salles semi-circulaires, mystérieux ossuaires, où sont empilés des centaines de crânes humains (comme dans les Catacombes).

4. Immense caverne en forme d'entonnoir, d'environ 50 m de large sur autant de haut. L'escalier en colimaçon continue sans interruption, comme par un trou dans le plafond, mais est maintenant réduit à sa plus simple expression : la colonne centrale, d'environ 50 cm de diamètre, et les marches qui y sont scellées. Tout autour, plus de paroi cylindrique, rien que l'immense vide de la caverne. Torches et lanternes ne portant qu'à 10 m, il est impossible de se rendre compte des dimensions exactes de ce lieu, ni même qu'il s'agit d'une caverne. A mesure qu'ils descendent, avec uniquement la colonne centrale comme garde-fou, les personnages n'aperçoivent que ténèbres insondables. Et voilà que de ces ténèbres montent des formes floues, blanches et vaporeuses : des chauves-souris voilées, chauves-souris blanches aux grandes ailes ondoyantes comme les nageoires des poissons Voiles de Chine. Elles vivent dans des niches creusées dans les parois inférieures. Seule la curiosité les pousse à venir « voir » de près qui peut bien descendre l'escalier. Elles ne sont pas d'emblée agressives, et si aucun voyageur ne les moleste, tout ira bien. Si par contre l'une d'elles est blessée, elles se jetteront sur le groupe. Utiliser les caractéristiques des vampires, p. 78. Noter, en cas de combat, que le risque mortel est surtout de chuter hors de l'escalier.

5. En bas, l'entonnoir de la caverne se resserre, pour entourer à nouveau l'escalier de ses parois. Quelques mètres encore, et l'escalier s'arrête pour laisser place à un couloir horizontal, barré 20 m plus loin par une petite porte de bois, aux ferrures rouillées. Elle possède une serrure, mais n'est pas fermée.

6. Le cœur du problème : une salle de 10 m de long, 5 m de large et 6 m de haut, fermée à l'autre bout par une porte faite d'une matière lisse et légèrement luisante de la couleur du vieil ivoire. Tout autour, le chambranle encastré dans la pierre est fait de la même matière. La porte possède un trou de serrure et est solidement verrouillée. D'un seul battant, elle fait 3 m sur 2.

Au centre de la salle, sur une paillasse de pierre de 30 cm de haut, est installé un cheval à bascule d'un réalisme saisissant. C'est un cheval blanc à crinière blonde, sans bride ni selle. Il est dur et froid au toucher, mais on sent légèrement le piquant du poil, comme s'il s'agissait d'un véritable animal empaillé. Dans une position de galop, ses quatre jambes sont campées sur des bascules de bois vernis. Sa seule étrangeté est peut-être d'avoir les jambes un peu courtes, en sorte qu'il fait tout juste 1,30 m au garrot, de même qu'une échine plus longue que la normale : en se serrant un peu, on pourrait parvenir à monter à six sur son dos. Il est tourné vers la



porte entrebâillée, dos à celle qui est close. Mais c'est un meuble véritable : on peut le tourner dans l'autre sens si on le désire, ou même le descendre de son estrade (ce qui n'a aucune importance pour les rêves).
Troisième particularité, la salle est décorée de fresques qui en font tout le tour, représentant des chaînes de montagnes. A gauche en entrant (à la droite du cheval), les sommets sont irisés de jaune, tandis que sur le mur d'en face (à la gauche du cheval), ils sont teintés de violet pourpre. Au-dessus de la porte de bois, les montagnes jaunes et violettes se rejoignent en une sorte de forêt, dont les arbres stylisés portent des fruits colorés. A l'opposé, au-dessus de la porte d'ivoire, dos au cheval, les montagnes se rejoignent de part et d'autre d'un bâtiment en forme de pyramide tronquée.
A la tentative de déverrouiller la porte close, faire jouer DEXT/Serrurerie à -6. Sur une réussite, le personnage se rend vite compte que la serrure est anormale et qu'il ne pourra jamais la crocheter. S'il n'abandonne pas aussitôt, ou sur un échec, la serrure se rebelle et lui envoie une mortelle sensation de froid, comme un coup au cœur, traduit par une perte instantanée de 1d4 points de Vie (récupérables selon la règle normale).
Mais, avant ou après la tentative de déverrouillage, on peut apercevoir une inscription en relief, moulée dans le coin inférieur droit de la porte, comme la signature de l'artisan :

Alazim Ruboï
Maître septimelier
en la cité de Karmalis

C'est alors que tout personnage ayant au moins 0 en Alchimie comprendra que la porte n'est pas en ivoire, mais en septimel, matériau mythique du Second Age. Il est inutile d'insister : seule la clé originelle l'ouvrira.

Sur le cheval à bascule

Il est probable qu'au moins un des voyageurs veuille se payer un petit tour de cheval à bascule. En se serrant, tout le groupe peut monter en même temps. La bascule est très sensible et le seul fait de monter sur le dos du cheval suffit à la mettre en branle.
Si un ou plusieurs personnages ne montent pas, ils verront les autres s'assoupir presque instantanément au rythme du balancement, le premier contre l'encolure du cheval, le second contre le dos du premier, et ainsi de suite. Mais au bout de quelques secondes, tous se réveillent en hurlant, les yeux remplis de terreur.
Pour les cavaliers, l'expérience semble durer beaucoup plus que quelques secondes. A peine sont-ils sur le cheval et la bascule s'est-elle mise en branle, qu'ils sentent sous eux un véritable martèlement de galop, tandis que le vent de la course leur fouette le visage, faisant voler en arrière les mèches de leur cheveux. Ils sont toujours serrés sur le dos du même cheval, mais celui-ci est maintenant réel, réelle est la course, réelle est l'herbe sous les sabots, réelles sont les montagnes, nimbées à droite de lumière jaune et à gauche des feux empourprés du couchant. Le grand cheval blanc galope dans la vallée que délimitent les deux chaînes, et le vent de la course est exaltant.
C'est ainsi qu'on finit par arriver à une magnifique forêt où les arbres majestueux ont des gemmes en guise de fruits, des gemmes grosses comme des poires, scintillant de mille feux. En tendant le bras, on peut aisément en cueillir au passage.
Le gardien des rêves ne doit surtout pas présenter l'épisode comme un rêve, même si c'en est un. Ne pas dire aux joueurs : « Vous rêvez que ceci et que cela… » Au contraire, présenter l'expérience comme réelle. Le propre d'un rêve, au moment même où on le vit, n'est-il pas d'être confondu avec la réalité ? Faire donc comme si le cavalier de tête pouvait vraiment conduire le cheval, alors qu'en réalité, il est incontrôlable.
De même, arrivé aux arbres à gemmes, demander aux joueurs ce qu'ils font. Mais quelle que soit l'action des personnages, cueillir ou non une gemme, c'est à ce moment que surgissent d'entre les arbres d'énormes tigres à dents de sabre. Aussitôt, l'incontrôlable cheval se cabre en hennissant de terreur et fait volte face pour s'enfuir dans l'autre sens. A l'autre bout de la vallée, on aperçoit sur une hauteur une sorte de pyramide tronquée. Hélas ! quoi qu'on tente, le cheval n'est pas assez rapide et est rattrapé par les tigres, qui bondissent. Les personnages sentent des crocs baveux se refermer sur leur nuque – et dans un hurlement de terreur, se réveillent du cauchemar, dans la salle aux fresques, sur le cheval à bascule.
Ce n'était qu'un rêve, mais à l'impression de réalité si forte que les cavaliers en restent mentalement perturbés. Jouer un jet de points actuels de rêve à 0. Sur une réussite, rien ; sur un échec, une queue de Dragon ; et sur un échec total, un souffle. Ceux qui ont cueilli une gemme peuvent vouloir recommencer, pensant que c'est cela qui motive l'arrivée des tigres. Hélas, dans tous les cas, c'est la même chose. D'autres peuvent vouloir essayer de gouverner le cheval, de le faire aller vers la pyramide plutôt que la forêt, au besoin en tournant la bascule dans l'autre sens avant de monter. On peut avoir l'idée d'envoyer un seul cavalier, pensant que le cheval plus léger ira plus vite. Rien n'y fait. Le scénario est toujours le même, se terminant toujours par la même poursuite affolée et la même mort horrible. Et si un personnage saute du cheval, il ne fait que hâter la fin.
Bref, il est probable qu'au bout de quelques tentatives, queues et souffles de Dragon, quoique frustrés de ne rien comprendre, les personnages envisagent au moins à ce stade la cause de la folie de l'aubergiste. Dès que l'on monte sur le cheval à bascule, le rêve est automatique : on ne peut s'en empêcher.
Ajouté à la porte en septimel que l'on ne peut ouvrir, cela risque d'être décourageant ; des joueurs lassés peuvent se dire qu'il n'y a plus rien à faire. Inversement, d'autres peuvent s'accrocher à la mince piste qu'ils possèdent : l'antique septimelier de Karmalis. C'est naturellement eux qui ont raison.

La Grande Forêt

Officiellement, la Grande Forêt appartient pour moitié à chaque royaume. Pratiquement, hormis les zones de lisière, elle n'est à personne. Tantôt accidentée, c'est un chaos de ravins, de rocailles et de gouffres ; tantôt plate, c'est un labyrinthe de fondrières et de marécages. Dans les deux cas, parmi la végétation épaisse et enchevêtrée, abondent les prédateurs féroces.
Officiellement, chaque royaume affirme étendre sa juridiction jusqu'à Lagony et l'inclure. C'est leur seul différend. Mais depuis des générations que cela dure, les juristes des deux camps ne semblent pas pressés de trouver une solution, ce qui arrange finalement tout le monde, y compris Lagony devenu village franc.
Il y a trois jours de voyage de Lieuville à Karmalis, en comptant une première étape à Lagony et une seconde à Naz à la lisière ouest. Cette partie du voyage peut être sans histoire, ou au contraire fertile en événements, à l'inclination du gardien des rêves, libre de broder sur les bases fournies.
Les marais de Lagony sont un lieu cauchemardesque de fondrières pourries et de bras morts pestilentiels, un pullulement de moustiques, de scorpions d'eau et de vipères mortelles, sans parler des sirènes et des vaseux. La route, bordée de grands roseaux noirs, s'y tortille interminablement, revenant parfois en arrière sur des kilomètres en d'incompréhensibles boucles, alors que le prochain virage, nettement visible à ses haies de roseaux, est à moins de 200 mètres. En réalité, ce n'est pas sans raison. Et la règle suivante peut être établie : tant que les personnages restent sur la route, rien de véritablement fâcheux ne peut leur arriver. Si par contre, ils « coupent le fromage », exaspérés par ces virages « inutiles », alors *tout* peut arriver.
Lagony est un rassemblement misérable de puantes cabanes montées sur pilotis branlants. L'une d'elles porte le nom pompeux de Grand Hôtel de Lagony. Les voyageurs peuvent y loger pour 35 PE et manger (une soupe de fruits des marais qu'il vaut mieux ne pas trop analyser) pour 15 PE. Le logement peut paraître cher, mais il est sûr. Camper en dehors du village est aussi risqué que de quitter la route.

RÊVE DE DRAGON

Les objets en septimel sont moulés au moment-même de l'élaboration du matériau.
Appartenant au 7e élément, ils ne sont sujets à aucune transmutation élémentale. Leur dureté est telle qu'ils ne peuvent être ébréchés, rayés, etc., par aucun autre matériau connu. Il est en revanche impossible d'obtenir des arêtes vives en septimel, tous les objets ont des angles arrondis. C'est pourquoi il n'existe aucune arme ni rien de tranchant en septimel.
Ne pouvant contenir de gemme, le septimel ne peut pas être véritablement enchanté. Il possède néanmoins des points de rêve, comme les objets de magie naturelle. Détection d'Enchantement révèle la présence de ce rêve ; mais Lecture d'Aura se contente d'indiquer le Fleuve, sans autre précision. Toutefois, sa vertu semi-magique confère certains pouvoirs à certains objets.
Les portes en septimel incluent une serrure qui ne peut être ouverte que par sa propre clé. Toute autre tentative, quelle qu'elle soit, est automatiquement vouée à l'échec.
Dans certains cas, la porte peut même se défendre en envoyant une sensation de froid mortel.
(Il est inutile de dire que vouloir tenter une transmutation élémentale *autour* de la porte, ou juste à côté, cause automatiquement un éboulement catastrophique.)
La recette du septimel s'est malheureusement perdue, et l'état actuel de l'alchimie, au Troisième Age, ne permet pas de la retrouver.

Karamalis

Karmalis se révélera une petite cité industrieuse, à l'abri de ses remparts, régulièrement patrouillée par des gardes sévères. De nombreux artisans y exercent leur négoce, la plupart des corporations étant réparties géographiquement. On trouve ainsi une allée des Cordonniers, une rue des Orfèvres, une impasse des Ecrivains, etc. Hélas, les voyageurs auront beau enquêter : le septimel n'a pas pignon sur rue à Karmalis. Et ce n'est qu'à grand peine, supposons-le, qu'ils dénicheront le serrurier.

Ingmar Ruboï

Dans la rue des Mécaniques, il existe toujours un atelier de serrurier, à l'enseigne de la Double Clef, tenu par un descendant des Ruboï, de son prénom Ingmar. C'est un jeune homme blond, âgé de 25 ans, d'aspect plutôt frêle, au bleu regard pensif. Célibataire, il vit seul, aidé dans son travail par un compagnon. (Ses caractéristiques sont sans grande importance, sachant qu'en cas de combat, il devra être protégé, étant totalement inapte à se battre.) La maison Ruboï est quant à elle une impressionnante demeure à pignons de deux étages, une de ces vieilles maisons que l'on devine intuitivement pleines de mystères et de passages secrets.

Ecoutant d'abord les voyageurs d'un air revêche, le visage d'Ingmar finira par s'éclairer : « Il se trouve que je possède deux vieilles clés d'ivoire ayant appartenu à l'ancêtre fondateur de notre maison, ainsi que des fragments de parchemin évoquant l'élaboration du mythique matériau nommé septimel. Mon métier officiel est la serrurerie, mais je m'intéresse à l'alchimie en amateur. Je m'étais toujours demandé quelles portes ouvraient ces mystérieuses clés ? Se peut-il qu'elles soient effectivement en septimel et que vous l'ayez découvert ? «

Les parchemins, très fragmentaires, n'apporteront rien aux alchimistes qu'ils ne savent déjà. Les deux clés sont bien de la même matière lisse que la porte. Elles font chacune 20 cm de long, avec des découpes très semblables. L'une d'elles se distingue toutefois par un anneau rond tandis que l'autre est carré. Ingmar ne voudra pas s'en séparer. En revanche, après avoir donné l'hospitalité aux voyageurs, il demandera à les raccompagner jusqu'à la tour, brûlant lui-même de voir cette fameuse porte. Comme précédemment, le voyage de retour peut être simple ou difficile.

De retour à la tour ensevelie, la clé ronde s'avérera être la bonne et, sans le moindre grincement, ouvrira la porte en septimel.

La tour (suite)

7. De l'autre côté, après une courte antichambre meublée de deux urnes de pierre vides flanquant la porte, un nouveau couloir s'enfonce dans le noir.

8. Au bout de 15 m, on débouche à nouveau sur l'abîme d'une immense caverne, mais latéralement cette fois. Dans le rayon limité des lanternes, les parois sont hors de portée visuelle, de même que le fond. Mais arrimé à de gros anneaux de fer scellés dans le roc à l'entrée du couloir, un pont de corde s'élance au-dessus du gouffre et disparaît dans les ténèbres. La caverne et le pont font 50 m de long. Le précipice est insondable.

9. Au-delà commence une sorte d'escalier de géant, avec des marches irrégulières faisant jusqu'à 3 m de haut, se poursuivant sur 300 m (hors proportions sur le schéma). La montée en est longue et pénible (mais sans jet de dés).

10. L'escalier s'achève sur une caverne dont la seule issue est un boyau circulaire de 1 m de diamètre, qui ne cesse de tourner sur lui-même comme une spirale. On ne peut qu'y ramper. La spirale est ascendante, et après une éternité d'efforts, on débouche à nouveau dans un vaste lieu enténébré.

11. Dans une des parois, l'exploration révèle un escalier droit qui descend. Quoique toujours taillé à même le roc, l'escalier est ici de proportions *humaines*.

(Sur le schéma, le chemin semble retourner en arrière, ce n'est que pour la commodité du dessin. En réalité, les voyageurs sont progressivement en train de changer de rêve et les points cardinaux n'ont plus aucune signification.)

Au pied de l'escalier, après une dénivellation ressentie comme pouvant faire 15 ou 20 m, le boyau se remet à serpenter, horizontalement, sur des dizaines et des dizaines de mètres.

12. Grande caverne d'environ 50 m de diamètre, foisonnante de stalagmites, stalactites et colonnes de calcaire. Le plafond réel est à plus de 20 m. Sur le schéma, le boyau opposé semble évidant à trouver. En réalité, il n'est pas dans l'alignement du précédent, mais donne dans un repli de la grotte, à demi masqué par des stalagmites, et ne se remarque pas aisément dans les fantastiques jeux d'ombres que les torches et lanternes ne manquent pas de créer parmi les colonnes. Pour le découvrir : VUE/Survie en sous-sol à -1. En cas d'échec, même total, le jet est renouvelable indéfiniment, mais dans tous les cas, un seul jet par heure et par personne.

Dans une paroi, une saignée a mis à jour une veine de charbon. Toutefois, VUE/Alchimie à -2 révèle qu'il ne s'agit pas de houille ordinaire, mais de narthalide, minerai dont est extrait le nartha, l'un des principaux sels utilisés en alchimie. Ailleurs, la pierre est marbrée de brun, comme une exsudation de salpêtre. VUE/ Alchimie à -1 permet de constater qu'il s'agit de boralm, un autre sel alchimique.

13. Ayant découvert le boyau dissimulé, les voyageurs vont à nouveau marcher des dizaines de mètres, avant de tomber enfin sur un escalier en colimaçon qui monte, un puits étroit d'à peine 70 cm de rayon, aux marches inégales et glissantes. Puis, au bout de 15 tours de vis, soit environ 45 m, la progression est bloquée par un lourd panneau de bois ferré. De l'autre côté, la trappe n'est ni verrouillée ni barrée, elle est seulement très lourde. Dans l'étroitesse de l'escalier, un seul personnage peut pousser à la fois. Pour soulever la trappe, jouer FORCE à -1, 3 points de tâche.

14. Et l'on débouche dans ce que même les non-spécialistes peuvent identifier comme un laboratoire d'alchimie : deux longues tables sont couvertes de bols, coupes et mortiers, fioles étranges aux cols serpentins, sabliers et petits braseros. Sur des étagères sont alignés des bocaux où des étiquettes délavées se laissent à peine déchiffrer : huile de naphte, sable gris, candique, obyssum gris, obbadion... Tout cela est enfoui sous la poussière et les poudreux haubans de monstrueuses toiles d'araignées. Personne n'a dû passer par là depuis des siècles !

Plus tard, les voyageurs comprendront qu'il s'agit du laboratoire du prince Alazim, également dénommé Prince saucier. Pour l'instant, ils sont libres de leurs conjectures.

Ingmar Ruboï sera très impressionné par cette découverte, intuitivement convaincu que tout cela n'est pas sans rapport avec son ancêtre. Le gardien des rêves, toutefois, ne devra pas le jouer de la même façon, selon que des personnages-joueurs maîtrisent ou non l'alchimie. Si ce n'est pas le cas, Ingmar prendra effectivement le devant de la scène, et c'est lui qui réglera toutes les questions alchimiques indispensables pour la suite du scénario, faisant finalement preuve d'une compétence en la matière que la modestie de ses déclarations ne laissait pas supposer. Inversement, si un personnage-joueur maîtrise l'alchimie, Ingmar s'effacera au rang de dilettante, laissant toute la responsabilité des opérations au voyageur. Dans les deux cas, toutefois, comme on le verra ci-après, c'est lui qui révélera posséder la recette de la Grande Sauce. Le laboratoire du prince Alazim est une cave maçonnée, au sol dallé, de 6 m par 4, sur 3 de haut. A l'opposé de la trappe, la seconde issue est une petite porte basse, verrouillée à -3.

15. Au-delà de la porte, un escalier droit monte sur une dizaine de mètres, et l'on débouche dans la dernière salle de cet ahurissant complexe : le sanctuaire du prince Alazim. Sur trois de ses côtés, la descente d'escalier est entourée d'une rambarde de pierre avec des balustres en forme de têtes de chevaux. Tout d'une pièce, le sanctuaire est un vaste hall de 40 m de côté et de 15 m de plafond. Les murs sont inclinés vers l'extérieur, suggérant une pyramide.

Le lieu est complètement noyé dans les ténèbres, mais à chaque pas, les lanternes révèlent des dizaines de statues sur des

piédestaux, statuettes dans des niches, bas-reliefs sur les murs. Toutes, comme dans un musée monomaniaque, représentent des chevaux. Sous la poussière qui tapisse le sol, une grande mosaïque colorée dépeint un magnifique coursier blanc à crinière blonde galopant sur un fond de montagnes jaunes et violettes. De grands vases de céramique sont décorés de silhouettes chevalines. Ça et là, des bancs de pierre sont prévus pour le repos des visiteurs.

Enfin, au fond d'une alcôve ogivale, se trouve la porte du sanctuaire, d'un seul battant, mais large de 3 mètres et haute de 5, luisant dans la lumière des torches de l'éclat de vieil ivoire du septimel. La seconde clé, avec l'anneau carré, l'ouvrira sans résistance.

Dehors, la lumière du soleil est éblouissante. Quel que soit le temps des voyageurs, leur arrivée a lieu en plein midi, à l'heure de la Couronne. Clignant des yeux, ils peuvent constater qu'ils sont sur le seuil d'un bâtiment moussu et verdi, une pyramide tronquée bâtie sur une éminence, surplombant une petite ville, le tout dans un splendide paysage de montagne.

Keren

Située au cœur des monts d'Ivoire, la principauté de Keren est une haute vallée d'environ 20 km d'est en ouest sur 30 km du nord au sud, entièrement entourée par les montagnes. Hormis l'étrange voie empruntée par les voyageurs, il n'y a que deux accès à la vallée : le col d'Enève à l'ouest et celui de Sneg à l'est, desservis par de petites routes en lacet. Au-delà se trouvent les royaumes extérieurs.

Tous les habitants vivent à Kerenbourg, la capitale et unique ville, soit environ trois mille âmes. Les maisons y sont en pierre, couvertes d'ardoises, bâties sur deux niveaux pour la plupart, rez-de-chaussée et étage, ce dernier étant usuellement entouré d'un grand balcon fleuri. Les rues, correctement pavées, sont propres et agréables ; les places, entourées d'arcades, sont décorées de jardinières de fleurs et offrent des fontaines où coule une eau de source très pure. Au centre de la ville, se dresse le palais princier, un petit château aux tourelles pointues et aux murs percés de dizaines de fenêtres. A ses pieds s'étend la place Princière, avec la statue équestre de Ladislov de Ker, le fondateur. Trois belles avenues desservent la place, rivalisant de balcons fleuris. Les avenues est-ouest mènent aux routes des cols, l'avenue sud mène à l'hippodrome. Car il est grand temps de le dire : les chevaux de course sont la grande passion des Kerenbourgeois.

Le pays vit essentiellement d'agriculture laitière. Mais plus nombreux encore sont les prés où paissent des chevaux. Tous les Kerenbourgeois en possèdent au moins un. Leur renommée s'étend bien au-delà des frontières, et le prix d'un seul cheval peut atteindre 15 pièces d'or.

Les Kerenbourgeois vivent donc dans l'opulence ; ils aiment leur souveraine, la princesse Livitsa, actuellement âgée de 52 ans ; ils aiment Wutso, le prince consort ; ils aiment leur jolie petite ville qui faute d'un seul ennemi, n'a jamais connu l'ombre d'un seul rempart ; ils aiment les vastes paysages de leurs chères montagnes. Alors pourquoi leurs sourires sont-ils si tristes ? Pourquoi tous arborent cet air de morne résignation ? Ce fait ne peut manquer de frapper les voyageurs tant il est flagrant.

Un petit chemin en lacet conduit du sanctuaire aux premières maisons de la ville, une promenade d'un quart d'heure parmi les sapins. Les habitants ne seront pas surpris de l'arrivée des voyageurs, les prenant pour des touristes venus par l'un des deux cols. On leur indiquera l'Auberge du Cheval blanc, la seule de Kerenbourg, située sur la place Princière. De leur côté, les voyageurs ne peuvent manquer une constatation unanime : tous les Kerenbourgeois et les Kerenbourgeoises sont de petite taille, 1,65 m au maximum. Certains sont très minces, voire maigres, d'autres sont rondouillards, voire obèses, mais tous, maigres et gros, sont tristes.

A l'Auberge du Cheval blanc

L'Auberge du Cheval blanc, tenue par messire Vaad Zoelkhan, son épouse Zdara et leur fille Hylde, est un établissement soigné. Les voyageurs pourront y dormir pour 15 PE par personne, prendre un bain pour 6 PE, et dîner pour 20 PE.

Dans la grande salle aux murs blanchis, aux tables cirées, aux étagères décorées de cuivres rouges et de géraniums, une douzaine de citadins prennent des repas ou boivent : bière de Keren, 1 PE la chope ; vin d'Ancolis (royaume extérieur) 6 PE la chope. Quant aux menus, ils sont de deux sortes : le lourd et le léger. Le premier comprend un assortiment de charcuterie, du pain et un solide ragoût suivi de fromages variés (7 sust en tout) ; le second une salade de radis suivie d'endives à la vapeur (1 sust). Chose étonnante, les deux coûtent le même prix. Dans la salle, les gros prennent le menu lourd, les maigres le menu léger, mais tous ont l'air aussi insatisfait de leur choix.

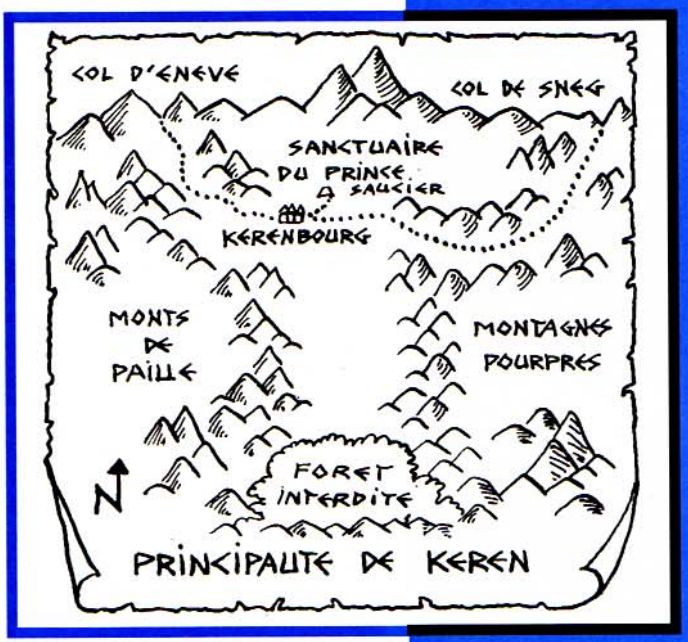
Les voyageurs n'auront aucun mal à éclairer ce mystère : les Kerenbourgeois ne demandent qu'à s'épancher.

Leur grande passion commune à tous est le cheval et plus précisément le cheval de course. C'est pour cela qu'ils sont tous si petits : ils sont une race de jockeys-nés. Malheureusement, pour faire un bon jockey, il ne suffit pas d'être petit, encore faut-il être léger. Et c'est là que le drame commence, car la seconde passion des Kerenbourgeois, presque aussi forte que la passion hippique, est la gastronomie et l'amour de la bonne chère, doubles passions inconciliables.

Les maigres prennent le repas léger en soupirant de frustration ; les gros prennent le repas lourd en soupirant de même, car plus ils bouffent, moins ils sont capables de monter. Les deux menus étant aussi insatisfaisants, il est normal qu'ils coûtent le même prix. Mais, ajoutent les villageois, il n'en a pas toujours été ainsi : le monde était riant du temps du grand Alazim, le Prince saucier.

La légende du Prince saucier

C'était il y a longtemps, sous le règne de la princesse Uzelmine. A l'époque, la plupart des Kerenbourgeois étaient maigres car la passion du cheval dominait celle de la table. Alazim n'était pas d'ici, il arriva un beau matin par la route du col, monté sur un superbe cheval blanc à crinière blonde. Ce cheval, nommé Fulgur, était si fringant qu'il lui valut aussitôt l'estime de tous. En particulier, la princesse, qui venait d'avoir trente ans et n'avait toujours pas de consort, ne put résister à son charme.



Le prince Alazim gagnait toutes les courses. Un jour, il avoua qu'il possédait une bride magique capable de rendre Fulgur plus rapide que n'importe quel autre animal. Puis il reconnut honnêtement que c'était tricher que de s'en servir aux courses, et de ce jour n'y participa plus. Mais il allait souvent tout au bout de la vallée, dans la forêt interdite. A l'époque, cette forêt était gardée par des tigres aux crocs terrifiants, bondissant plus vite que n'importe quel cheval, et c'est pourquoi cette forêt était nommée interdite, car quiconque y allait était sûr d'y trouver une mort horrible. Aujourd'hui, elle est sans danger, juste peuplée de quelques écureuils, mais personne n'a jamais compris

Condiment alchimique

Recette pour une fiole de 20 cl.
Extraire le jus d'une belle coucourgine bien mûre et conserver provisoirement dans une fiole hermétique.
Hacher la pulpe jusqu'à consistance lapin (0), ajouter 2 pépins de boralm, et piler l'ensemble jusqu'à consistance lapin-lapin (-1).
Introduire le jus que l'on aura conservé, faire chauffer le tout jusqu'à température bleu-vert (-2), et à ce moment précis, rajouter 3 pépins de nartha. Si la préparation se met à mousser abondamment, c'est signe de réussite.
Filtrer dans une fiole et laisser reposer 12 heures avant d'utiliser.
Si aucune mousse n'apparaît, c'est qu'une erreur s'est glissée quelque part : le résultat obtenu n'a aucune vertu et tout doit être recommencé à zéro.
Pratiquement, le joueur ne joue les jets de dés qu'à la fin de la préparation.
Si un seul échoue, inutile de jouer les suivants : la préparation est perdue.

ce que le prince Alazim y trouvait, à part se donner des frissons. Malgré la bride magique, son cheval n'arrivait à échapper aux tigres mortels que de justesse.
C'est à la même époque qu'il fit construire son sanctuaire, un drôle de bâtiment qui penche de tous les côtés, sur une hauteur au nord de la ville. Il le meubla de statues à la gloire de Fulgur, qu'il aimait par-dessus tout, peut-être plus encore que la princesse, et finit par s'y installer à demeure.
Puis c'est non loin de son sanctuaire qu'il commença à faire bâtir sa tour. Car il avait la passion de l'architecture et de la cosmologie. D'après lui, les Grands Rêveurs du monde rêvaient une infinité de rêves superposés comme les planches d'une armoire. Il voulait bâtir une tour géante capable de relier toutes les « planches de l'armoire », vers le haut comme vers le bas, et de gigantesques fondations furent entreprises. Cela coûtait énormément cher, mais la princesse Uzelmine ne savait lui refuser ses deniers, et quand il n'y en avait plus, on levait de nouveaux impôts. Cela aurait sûrement conduit à la révolution, si le prince Alazim n'avait également connu le secret de la Grande Sauce. Et c'est là, messires, ce que nous regrettons ! Car lorsqu'il disparut, le Prince saucier emporta son secret avec lui. Nos ancêtres acceptaient tout en échange de la Grande Sauce et vidaient leurs bourses joyeusement.
C'était une préparation spéciale qui avait le pouvoir de rendre les aliments très peu nourrissants, en sorte que grâce à elle, on pouvait s'empiffrer à longueur de journée tout en gardant sa ligne de jockey : le beurre *et* le cheval ! C'était le temps béni...
Puis un jour, Fulgur mourut. Et de ce jour, Alazim cessa de fabriquer la Grande Sauce, sans renoncer pourtant à ses folies de construction. Le peuple gronda. Et un beau matin, on trouva son sanctuaire fermé par une porte infranchissable. Alazim ne reparut plus et, au fil des temps, sa tour folle disparut. Seul subsista son sanctuaire.
Vous ne me croyez peut-être pas ? conclura le citadin. Allez au sanctuaire et essayez donc d'en ouvrir la porte, vous verrez ! Non seulement, c'est véridique, mais j'en connais qui seraient prêts à payer une fortune pour une seule cuillerée de Grande Sauce !...

La Grande Sauce

La même légende pourra être répétée en divers endroits de Kerenbourg, variant parfois sur la forme, mais jamais sur le fond. Personne ne visite plus le sanctuaire, jugé sans intérêt, en sorte que les voyageurs peuvent facilement dissimuler qu'ils sont venus par là, et même y séjourner sans problème. En revanche, s'ils vendent la mèche, le sanctuaire sera officiellement déclaré monument historique, interdit d'accès et gardé, les Kerenbourgeois espérant y retrouver eux-mêmes le secret de la Grande Sauce.
En ce qui concerne cette préparation, c'était hélas le secret du Prince saucier ! Tout ce que l'on sait (et que les voyageurs pourront apprendre) c'est que l'ingrédient principal en était un fruit nommé coucourgine. Mais cela n'avance à rien, puisque nul ne sait à quoi il ressemble, ni où il pousse. Il est de même inconnu dans les royaumes extérieurs.
Si un voyageur réussit INT/Botanique à -7, il peut avoir appris quelque part que la coucourgine est un hybride de poire et de poivron, existant en variétés multicolores. Rien de plus.
Et c'est alors qu'Ingmar s'écriera : « Bon sang, mais c'est bien sûr ! »
Et d'expliquer que parmi les parchemins de son ancêtre se trouvait la recette d'un condiment alchimique dont il n'avait pas jugé l'importance jusque là. L'ingrédient principal en était la coucourgine. « Cela n'avait pas l'air difficile, ajoutera-t-il, et il me semble pouvoir la réciter mot pour mot... » Et de la répéter effectivement aux voyageurs (voir la recette du Condiment alchimique ci-contre).
Les personnages devraient alors avoir l'idée de ressusciter la Grande Sauce, que ce soit par philanthropie ou par appât du gain. Une fois dépoussiéré, l'ancien laboratoire du Prince saucier se révèle tout à fait idoine, mais il reste le problème des ingrédients (qui sont naturellement tous absents) :

- *La névropenthe.* Nécessaire à l'eau alchimiquement simple. Il en pousse des quantités tout autour du sanctuaire.

- *Le boralm.* On en trouve sur les parois de la grande grotte (12).

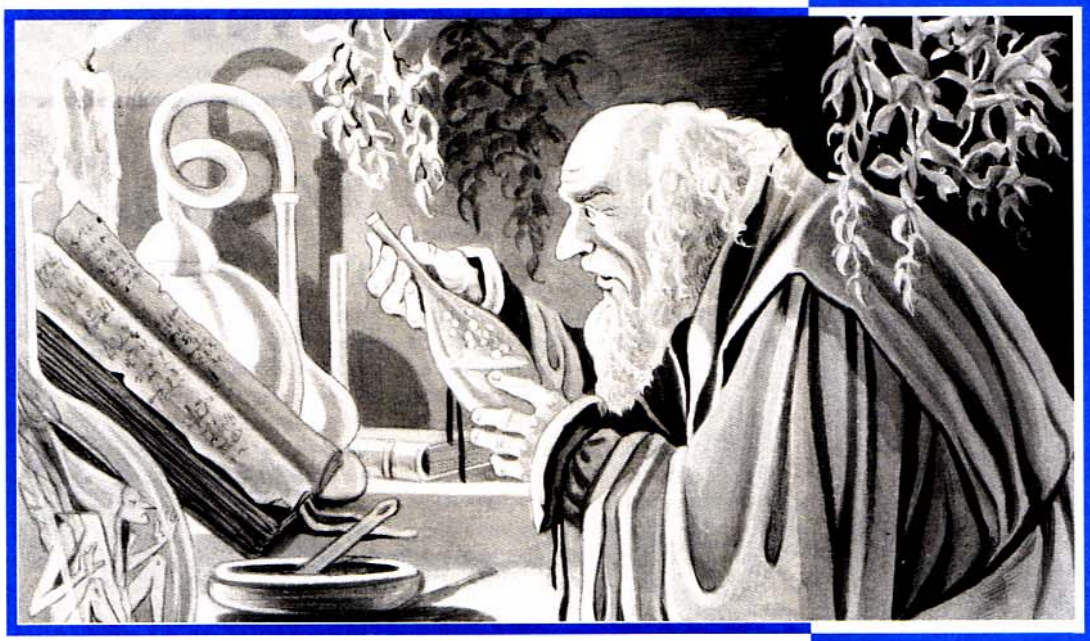
- *Le nartha.* Il peut être extrait de la narthalide, trouvable dans la même grotte, par disruption alchimique. (Tout personnage ayant au moins 0 en Alchimie est censé connaître la Reliquéfaction d'Algagath le Vieil ainsi que la Disruption alchimique.)

- *Les coucourgines.* C'est là que le bât blesse : où trouver ces satanés légumes ? Une visite à l'ancienne forêt interdite sera décevante comme un cul de sac. Ni gemmes, ni coucourgines, ni tigres.

Questions et réponses

Les joueurs devraient en principe avoir analysé l'analogie entre leur rêve sur le cheval à bascule et la légende du Prince saucier. Dans leur rêve, ils cueillent des gemmes mais se font rattraper par les tigres. Dans la légende, on ne sait pas ce que le prince faisait, mais il ne se laissait pas rattraper. Cueillait-il des gemmes ? ou ne s'agirait-il pas plutôt de fruits brillants et multicolores, des coucourgines ? Pourquoi cessa-t-il précisément de fabriquer la Grande Sauce à la mort de son cheval ? Parce qu'il ne pouvait plus aller s'approvisionner ?
Le problème, peuvent penser les joueurs, est que l'antique forêt n'existe plus.
Réellement ? N'existe-t-elle pas toujours dans le rêve du cheval à bascule ?
Mais ce n'est qu'un rêve ! peuvent-ils se récrier.
Et alors ? que croyez-vous être en ce moment ? Le vrai problème n'est pas que ce soit un rêve, c'est que les tigres vous tuent avant que vous ne puissiez revenir à bon port. Que faudrait-il pour empêcher cela ?
La bride magique, répondent les joueurs.
Et voilà, vous avez tout compris.
La mort de Fulgur navra tant Alazim Ruboï qu'il lui donna sa tour en guise de tombeau, après l'avoir fait naturaliser et monter sur bascule pour qu'il ne cesse jamais de galoper (les anomalies de la fin du Second Age ont fait le reste). Puis il alla s'installer comme septimelier à la cité la plus proche, Karmalis, et y fabriqua les portes qui devaient sceller son histoire — tout cela sans même tirer gloriole de sa principale découverte : avoir réellement réussi à passer d'une « étagère » de rêve à une autre. Et c'est à Karmalis qu'il termina sa vie, après s'être marié et avoir donné son nom à un héritier. Depuis, les Ruboï ont toujours habité la maison ancestrale.
La bride se trouverait-elle toujours quelque part dans cette maison pleine de secrets ?
Au gardien des rêves d'improviser la dernière partie de cette longue quête, les grandes lignes en étant maintenant toutes tracées : demi-tour à travers les étages périlleux de la tour ensevelie, puis dans la grande forêt jusqu'à Karmalis. Fouille de la maison Ruboï de fond en comble, où la bride devrait finalement être trouvée. Lecture d'Aura magique indique une G.E.N. « donnant une vitesse inouïe au cheval qui la maîtrise, mais ne pouvant être maîtrisée qu'une seule fois ». Autrement dit, elle ne pouvait servir qu'à Fulgur, et cela explique pourquoi le mystérieux alchimiste n'a pas simplement changé de monture.
De retour au cheval à bascule, les personnages s'apercevront que la bride s'adapte parfaitement. Ensuite, tout sera comme dans un rêve, le même rêve, sauf que chacun, ayant cueilli une gemme colorée et galopant plus vite que le vent, réussira cette fois à échapper aux tigres. Et au réveil – en douceur, désormais – chacun constatera qu'il tient en main un fruit ventru et parfumé.
Les personnages réussiront-ils à fabriquer la Grande Sauce ? Dans l'affirmative, chaque fiole pourra être revendue 2 PO. Puis continueront-ils longtemps ce négoce, et tel l'antique Prince saucier, s'attarderont-ils à Kerenbourg ? Cela fait déjà partie d'une autre histoire.

Principes d'alchimie



Dans sa forme basique, l'alchimie est la science des couleurs et des consistances, ne demandant qu'un matériel succinct : un chaudron, un mortier, un pilon, un entonnoir, du parchemin pour filtrer, une fiole hermétique.

Les couleurs

Les couleurs alchimiques sont de subtils reflets que l'alchimiste repère à travers un prisme de cristal alchimique, et qui correspondent à des degrés de chauffe. C'est au moment où la température atteint la couleur désirée qu'il faut vite passer à la manipulation suivante. Les sept couleurs de base sont le Vert, le Glauque, le Bleu, le Pourpre, le Sangue (parfois appelé Rouge), le Gris (parfois appelé Blanc), et le Brun (parfois appelé Noir). On les identifie avec VUE/Alchimie.
Avec un cristal alchimique, la difficulté des couleurs de base est de 0, mais nombre de températures correspondent à des composées, par exemple, vert-vert-bleu, difficulté -3. Sans cristal, toutes les difficultés sont majorées de 5.

Les consistances

Les sept consistances, plus ou moins fluides, épaisses, pâteuses, etc., ont reçu le nom d'animaux : Serpent, Lapin, Chèvre, Mouton, Hibou, Renard, Cheval, requérant des jets de DEXTERITE/Alchimie à 0 ; mais comme pour les couleurs, la plupart des consistances souhaitables sont des composées, par exemple chèvre-chèvre, difficulté -1.

Les herbes

Les trois herbes de base de l'alchimie sont le mercurion (2 PE), le satum (3 PE) et la névropenthe (6 PE), utilisées pour obtenir l'eau *alchimiquement simple*, base de presque tous les travaux. Les trois poussent en toutes forêts, mais la névropenthe est beaucoup plus rare que le mercurion. VUE/Botanique à 0 pour les repérer.

Les sels

Les sept principaux sels utilisés en alchimie sont :
— Le candique, poudre blanche apparaissant sous l'écorce de nombreux arbres, VUE/Alchimie à 0 (2 PE).
— Le boralm, poudre brune apparaissant sur les parois des grottes, VUE/Alchimie à -1 (3 PE).
— L'obyssum vert, poudre verdâtre apparaissant sur les tiges de certains roseaux, VUE/Alchimie à -2 (5 PE).
— L'obyssum gris, plus rare que le vert, poudre grisâtre apparaissant le long de certaines lianes des marais, VUE/Alchimie à -4 (1 PB).
— L'obbadion, poudre bleuâtre obtenue par disruption alchimique du minerai appelé obbadine, sorte de tourbe (2 PB).
— Le nartha, poudre noire obtenue par disruption alchimique du minerai appelé narthalide, sorte de houille (4 PB).
— Le chramaelium, poudre rouge obtenue par disruption alchimique de la chramaele, minerai ayant l'apparence de la glaise (5 PB).
Les prix indiqués sont au brin ou au pépin.

Préparations de base

Reliquéfaction dite d'Algagath le Vieil
But : obtenir de l'eau alchimiquement simple.
Manipulation : Faire une décoction de 5 brins de mercurion, de satum ou de névropenthe dans 1 pinte draconique (litre) d'eau filtrée. Pousser la chauffe jusqu'à la couleur indiquée selon l'herbe utilisée et tirer vivement hors du feu. Le contenu du chaudron doit alors gélifier progressivement. Tester la gélification, et quand elle a atteint la consistance indiquée, remettre sur un feu fort. Si le travail se reliquéfie instantanément, la manipulation a réussi. Si la gelée durcit davantage, c'est perdu. Filtrer l'eau obtenue avec un parchemin de veau, et l'utiliser dans toute manipulation requérant de l'eau alchimiquement simple. La quantité obtenue est d'une pinte draconique et peut être fractionnée à volonté.
mercurion : pourpre-pourpre-sangue (-3) ; serpent-serpent-chèvre (-3)
satum : pourpre-pourpre (-1) ; serpent-serpent (-1)
névropenthe : pourpre (0) ; serpent (0).
(Noter que l'eau obtenue par transmutation élémentale est également alchimiquement simple.)

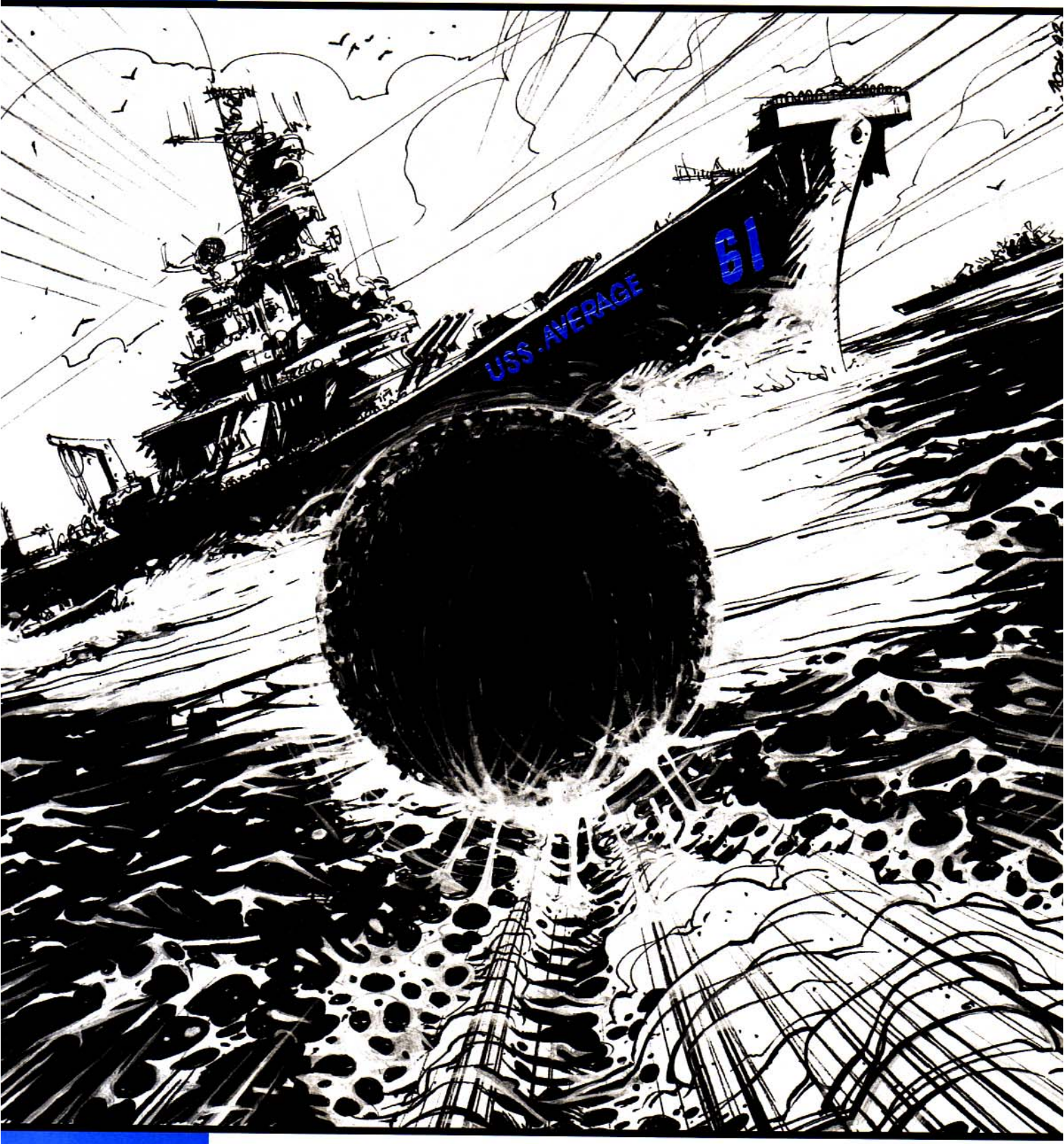
Disruption alchimique
But : extraire un ingrédient d'un autre, par exemple un sel alchimique de son minerai.
Manipulation : Faire chauffer une livre de minerai à sec jusqu'à couleur brun-gris-sangue (-3), et verser dessus une pinte d'eau alchimiquement simple. Reculer précipitamment pour éviter le jet de vapeur et mélanger vigoureusement jusqu'à consistance hibou-renard-mouton (-3). Laisser reposer 12 heures à l'abri de la lumière, avant de filtrer le liquide obtenu dans du parchemin de veau. Après évaporation à l'air libre, on obtient 10 pépins de sel alchimique résiduel. (Si une sorte de colle apparaît au lieu d'une poudre, c'est que la manipulation a foiré quelque part.)

Surpotion de soin
But : amplifier le pouvoir de guérison des herbes de soin.
Manipulation : Pratiquer la décoction dans une demi-pinte d'eau alchimiquement simple (au lieu d'eau ordinaire). Laisser bouillir jusqu'à couleur brun-sangue (-2). Tirer alors du feu et jeter dans le liquide une poignée de sable de rivière. Laisser refroidir, puis filtrer pour éliminer le sable, avant d'utiliser ou d'enchanter. Si le filtrage laisse une trace rouge (teinte véritable) comme un dépôt de sang, la manipulation a échoué et la potion n'a plus aucune vertu. Dans le cas contraire, le bonus de la potion est doublé.
Notes sur les difficultés : Les couleurs et consistances de base sont de 0. Les mêmes doublées (lapin-lapin, bleu-bleu) sont de -1. Ensuite, c'est -1 par composante : bleu-vert = -2, lapin-cheval-cheval = -3, etc.

AIDE DE JEU

texte
Philippe Bonneyrat
illustration
Igor Chevalier
plan
Cyrille Daujean

LES ROIS-DIEUX DE BLIMNA



Pour Mega III

En aide de jeu : le drone type Traeco

Pour entreprendre cette mission, la Guilde recommande 4 à 5 Megas moyennement expérimentés.

Salle de briefing

Le Sanctuaire était vraiment calme, ce jour-là : les PJ avaient été les premiers à qui on avait donné le droit de rentrer depuis l'affaire de la fausse invasion sur Acalta XXXII.

« Messieurs, la situation est grave ! Reconnaissez-vous ce bâtiment ? (projection d'holos)

— Euh…

— Il s'agit de l'USS Average, un destroyer de la marine de guerre américaine, bande d'ignares ! Il croisait au large des côtes américaines, dans l'Atlantique, quand il s'est fait traverser de part en part par un phénomène complètement inconnu sur Terre, et « ça » lui a fait un beau trou bien rond d'une dizaine de mètres de diamètre. Sans bruit, sans fumée, sans odeur. Net et propre.

— Non !

— Si ! Quelques heures plus tard, le phénomène fut repéré. Il s'agit d'une boule noire (holo) d'une dizaine de mètres de diamètre qui se déplace à la surface de l'eau à environ 55 noeuds, soit 100 km/h. Après observation, il semble que l'eau s'y engouffre et que de violents courants d'air s'y forment. Tout ce qui y pénètre y disparaît : l'eau, l'air, les instruments de mesure, la lumière, ainsi que toute forme d'énergie. Cela ressemble en fait à un mini trou noir aux contours parfaitement définis et qui avance tout droit à la surface de la mer. Si cela continue sans changer de cap ni de vitesse, ça atteindra la côte portugaise dans 2 jours, 5 heures, 36 mn, 6 secondes et 3 dixièmes et y fera certainement des ravages. Et même si cela s'immobilisait, il faudrait en détruire tout de même la source avant que ça ne pompe toute l'eau et tout l'air de la planète…

— Oooooh !

— C'est pas tout ! Un « vieux » a été contacté par un Guetteur. Celui-ci, particulièrement mécontent d'avoir été bousculé chez lui par ce phénomène, en a signalé la source dans un autre continuum, l'univers QF1-1416, sur une planète nommée Blimna.

Il dit aussi que le phénomène a eu lieu également dans plusieurs autres univers, heureusement dans des zones non habitées. Il le désigne comme étant une « interférence » qui utilise l'énergie de l'intercontinuum et qui, si elle se multiplie, risque fort de faire se mélanger deux univers… Alors vous y allez, vous trouvez ce que c'est, vous le détruisez, et vous revenez. Voici votre feuille de mission. Merci messieurs de vous être portés aussi spontanément volontaires.

— Bah pourquoi ? »

Les ordres sont donc : détruire le phénomène, mais aussi en découvrir la source et empêcher que cela se reproduise.

Fiche signalétique de Blimna

Il s'agit d'une planète qui, géographiquement parlant, est identique à la Terre. Le système solaire est également le même. Par contre, son inclinaison par rapport à l'écliptique est de 36° (au lieu de 23° sur la Terre), ce qui donne des saisons beaucoup plus rigoureuses et des équinoxes plus violents. Les Blimnirs, les autochtones, sont humains. Ils vivent en majorité regroupés dans de grandes villes indépendantes. La population planétaire ne doit pas y dépasser les 100 millions d'individus. Le Mega qui y a créé les points de Transit il y a un siècle n'y est resté que quelques jours et n'y a recueilli que très peu d'informations. A l'époque, la planète était de niveau NT0 à NT1 avancé selon les régions.

Modificateur de magie : +1 ; densité psy : +2. Monnaie locale : le mimné ; un bon repas vaut 5 mimnés.

Après avoir calculé la trajectoire probable du mini trou noir, il a été trouvé qu'il provenait de la région de Charleston en Caroline du Sud, sur la côte Est des États-Unis. C'est probablement de la région correspondante de Blimna qu'il est parti, d'autant plus qu'il s'agit du coin le plus peuplé de la planète. On y trouve en effet pas moins de cinq villes dans un rayon de 50 km ! C'est d'ailleurs la raison pour laquelle le Point A y est localisé. Il est situé plus exactement dans une ville nommée Irastoga, dans une salle souterraine qui débouche dans la crypte d'un ancien temple. La ville est à une vingtaine de kilomètres de la côte est. Il semble qu'elle connaît un regain d'activité à chaque équinoxe, lors du passage des grands troupeaux d'herbivores migrateurs. Le rapport mentionne qu'on y a trouvé des objets que cette planète était absolument incapable de produire, vu son niveau technologique (bijoux en plastique, outils en alliages impossibles à obtenir autrement qu'en apesanteur…). Le point B est à l'opposé de la planète, en plein milieu de ce qui correspondrait au Tibet.

QF1-1416 est un univers dont l'évolution a été différente du nôtre. La Guilde des Megas y existe, mais elle est de taille modeste. Son tempo est de 0,99.

Passage au service M

En plus du matériel courant, on confie aux Megas un « drone » type Traeco démonté pouvant être téléguidé depuis un petit émetteur (voir l'aide de jeu). Quatre heures en hypno-éducation seront généreusement accordées à celui qui acceptera d'être pilote, en plus de celles qui leur permettent d'apprendre la langue locale (quatre heures de plus).

Un médiset NT6 est également confié au groupe ainsi qu'une triche-radio avec la fréquence de la Guilde locale.

Chaque Mega est équipé de deux paralysants-laser camouflés en dague (le talon du pommeau contient une boussole). C'est la seule arme apparente qui leur est permise car le port de l'épée n'est pas courant sur Blimna. Un petit collier ras du cou muni d'un micro de gorge et une boucle d'oreille en guise d'écouteur constituent un communicateur. Le reste : vêtements de type médiéval, grands sacs à dos pour le matériel, paquetage de survie, briquet, trois ceintures contenant chacune deux charges de plastic, daguetorche, lunettes de plongée, respirateur (1/2 h d'air ou filtre)… et tout ce que les Megas imaginent dans la mesure où c'est camouflable en NT1 et transportable sur soi.

Messieurs, réglons nos montres…

Arrivés dans la salle de Transit du Sanctuaire, les Megas ont droit aux dernières recommandations du Major : « Si le drone part immédiatement après votre arrivée sur Blimna, il rejoindra son objectif en environ 1 heure et 42 mn. Chaque heure de retard augmentera ce temps de 4 mn. Et vous n'avez pas le droit d'avoir plus de 46 heures de retard. Il faut à tout prix empêcher la chose d'atteindre la côte, mais essayez au maximum de préserver les vies intelligentes. Rappelez-vous : *Vie et Dignité…* »

Les Rois-Dieux

Il y a vingt-huit ans, un vaisseau transportant une cargaison d'esclaves venait s'écraser sur Blimna. Les esclavagistes, les Azassu-Hamnu, avaient l'intention d'augmenter leur « stock » en kidnappant quelques Blimnirs. A plusieurs reprises déjà, ils s'étaient rendus sur cette planète pour amadouer les indigènes, afin d'être bien accueillis et pouvoir faire une rafle conséquente. Mais alors qu'ils rentraient dans l'atmosphère, une grave avarie eut lieu à bord (accident, panne, sabotage ?). Le vaisseau dut se poser en catastrophe. Afin de limiter les dégâts, le pilote tenta d'amerrir, pour finalement s'échouer sur une plage. Les esclaves, protégés du choc dans leurs cellules blindées, purent se libérer et massacrèrent l'équipage, nettement inférieur en nombre et très diminué par l'accident.

Un blimnir

I 15(7) D 12(6) V 12(6)
M 14(7) E 13(6)
P 08(4) R 12(6) F 10(5)
C 10(5) A 16(8)
Taille 160(6), Poids 60
Vie 5/9/1, Init 6, Att -3,
Par 5, Esq 7, Prise 6,
Renv 6, Tir 5,
Feinte 1, RT=82
Talents : Baratin 7,
Dialogue 7,
Premiers soins 5,
Animaux 7.

Quelques noms blimnirs : Ollimo, Emmaza, Nèvéni, Fimbo, Nassimo.

Un chef de service stiscass

I 15(7) D 10(5) V 08(4)
M 10(5) E 11(5)
P 12(6) R 10(5) F 14(7)
C 14(7) A 14(7)
Taille 180(16), Poids 84
Vie 6/3/1, Init 5, Att 2,
Par 6, Esq 6, Prise 6,
Renv 5, Tir 5, RT=66
Talents : Dialogue 6,
Expliquer 7, Manipulation 6,
Organiser 5,
Administration du Palais 7.
Selon le métier : Chimie,
Constructions,
Electronique, Mécanique,
Physique/Math,
Economie à 5
(limité à NT3).

Un garde stiscass

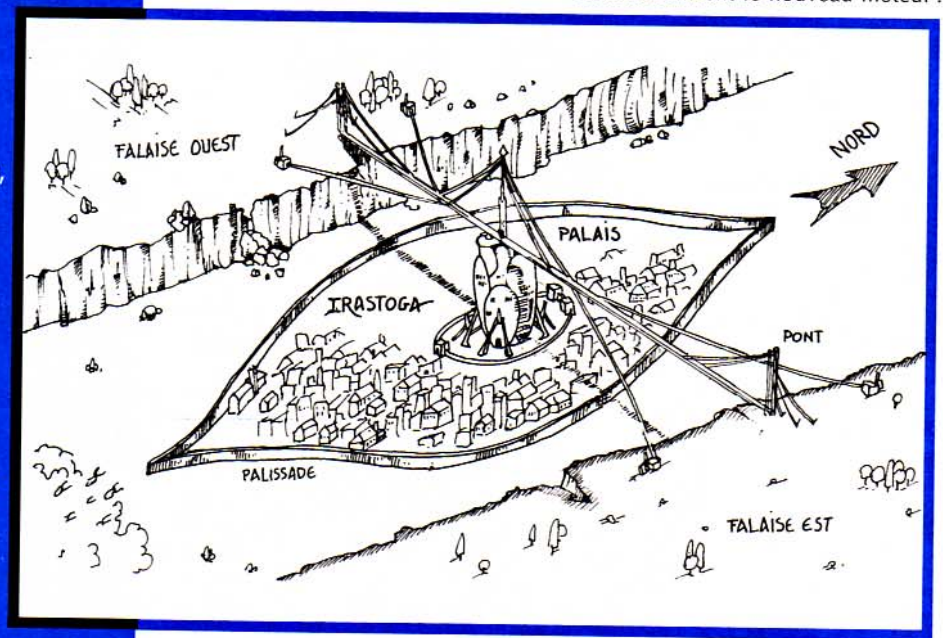
I 08(5) D 08(4) V 10(5)
M 07(3) E 10(5)
P 14(7) R 14(7) F 16(8)
C 15(7) A 14(7)
Taille 190(20),
Poids 96
Vie 5/2/1,
Init 5, Att 8,
Par 7, Esq 6,
Prise 6,
Renv 5, Tir 5,
Arme blanche 3,
Feinte 1,
RT=50
Talents :
Endurance 8,
Pister 5,
Vigilance 4,
Laser léger 4,
Paralysant
léger 5.

Quelques noms Stiscass : Ukari, Kanok, Acras, Risso, Sissaé.

Les esclaves en question, les Stiscass, venant d'une civilisation un peu plus développée que celle sur laquelle ils tombaient, s'adaptèrent rapidement à Blimna. Ils se rendirent à la ville la plus proche, Irastoga, et s'imposèrent très vite. Ils déclarèrent être des dieux et se firent construire un palais gigantesque dont la forme rappelle celle de leur vaisseau. Le seul temple de la ville fut rasé et transformé en place publique. Après tout, la religion, maintenant, c'était eux... Depuis, les Stiscass tentent de réparer leur vaisseau pour repartir, mais ils sont loin d'avoir toutes les connaissances requises.

Les Stiscass ne sont pas du tout humains et ressemblent plutôt à de grands aigles, avec un bec crochu très imposant, des pattes fines et des serres. Les ailes sont atrophiées et se terminent par des serres à cinq doigts. Ils ne peuvent plus voler depuis des millénaires de civilisation. Tout leur corps est recouvert de plumes très belles, aux couleurs chatoyantes. Ils n'utilisent pas de vêtements, leur plumage étant suffisamment chaud et décoratif. Par contre, ils portent de nombreuses ceintures et sacs, ainsi que des bijoux de toutes sortes. Leur espérance de vie est de cent cinquante ans. Les femelles ne portent pas de signes extérieurs de différentiation. Elles n'exercent aucun travail à part celui d'élever les enfants et ne se mêlent jamais de diriger la communauté. Mais elles ont tous les droits et les mâles sont tous attentifs à exaucer leurs moindres désirs.

Par contre, ils ne se laisseront pas attaquer sans riposter et sont même des maniaques de la protection et de la sécurité, confinant à la paranoïa. De plus, les Stiscass sont particulièrement liés par un « esprit de ruche » et répugnent à s'éloigner les uns des autres. C'est d'ailleurs pourquoi ils ne sont pas disséminés sur la planète. Ils étaient 932 quand ils sont arrivés. Ils sont maintenant 1204 dont un tiers de femmes. Cherchant à repartir, ils essayent de réapprendre tout ce qui est nécessaire pour fabriquer un vaisseau stellaire et quitter enfin cette maudite planète de sous-développés. Et voilà qu'en faisant un mélange plus ou moins savant entre ce qu'ils ont pu comprendre du vaisseau (notamment la fission de l'atome, dont ils viennent de comprendre la théorie dans des manuels récupérés) et une alchimie en usage sur place, ils inventent un mouvement perpétuel ! C'est-à-dire un mouvement qui restitue plus d'énergie qu'il n'en consomme ! Apparemment, aucun carburant n'est consommé, aucune chaleur ne s'en dégage. Il suffit de le lancer à la manivelle pour obtenir un mouvement puissant, toutefois insuffisant pour faire décoller un lourd vaisseau spatial et atteindre la vitesse de libération, mais tout de même plus puissant que les quelques gros moteurs électriques récupérés qui nécessitaient de volumineuses batteries. Or, lors de l'accident, le vaisseau s'est coupé en deux et la partie la plus lourde, le moteur principal, a coulé à pic. C'est à quoi les Stiscass utilisent le nouveau moteur :



Les Stiscass sont très imbus d'eux-mêmes et certains parmi les moins intelligents ne sont pas loin de se prendre pour des dieux. Pourtant ils n'oublient pas qu'ils ont été mis en esclavage, et s'ils considèrent les Blimnirs comme sous-développés et simples d'esprit, ils n'ont pas d'intention belliqueuse à leur égard et se refusent à toute agression physique injustifiée. D'ailleurs, ce n'est pas utile, les Blimnirs se montrant particulièrement coopératifs.

construire un sous-marin pour aller repêcher celui du vaisseau. Le problème, c'est qu'ils ignorent que le mouvement en question utilise bel et bien une énergie, mais que personne ne sait mesurer, puisqu'il s'agit de celle de l'intercontinuum. Il faut donc non seulement retrouver le sous-marin et le détruire, mais aussi empêcher les apprentis dieux de continuer. Un petit groupe de jeunes nés sur Blimna ne possède pas l'esprit d'interdépendance stiscass. Ils ne souhaitent pas retourner à un bercail qui n'est pas le leur, se disant d'une part qu'ils risquent fort d'y retrouver les Azassu-Hamnu, et donc l'esclavage, et d'autre part que cette planète est plutôt accueillante et qu'il ferait bon s'y installer définitivement. Il faut dire que se retrouver face à des colosses de 3 m de haut, au corps humanoïde, mais avec une tête ressemblant à celle d'un éléphant chtonien, n'est pas une perspective particulièrement réjouissante. De plus, ils savent que s'ils trouvent le moyen de partir, leurs parents les emmèneront de force avec eux (toujours cet instinct de « ruche »). C'est pourquoi l'un d'entre eux s'est introduit dans le sous-marin une nuit et s'est arrangé pour qu'il démarre et s'en aille tout seul. Malheureusement, les Stiscass étaient déjà en train de concevoir un autre appareil. Celui-ci devrait même pouvoir voler...

Les Blimnirs

La population locale est complètement humaine. Les Blimnirs vivent regroupés en provinces centrées sur une grande ville entourée de champs et de fermes. Les échanges entre les villes sont beaucoup plus commerciaux que belliqueux. Ils sont très intelligents, quoiqu'ils refusent toute forme d'éducation technologique au profit de la vie simple de leurs ancêtres. Par contre, ils admirent les beaux objets, et s'amusent beaucoup de leur (in)utilité.

Ils disposent d'un pouvoir psy qui leur permet de contacter mentalement n'importe qui de leur connaissance aussi facilement qu'en lui adressant la parole. C'est pourquoi ils sont très soudés. Ils ont également quelques pouvoirs magiques simples qu'ils utilisent de façon quasi naturelle (uniquement dans les listes Eau, Terre, Feu, Air, Boue, Guérison, sorts de niveau 5 maxi).

Ils n'ont par contre aucun sens mystique et ne croient en aucun dieu. On trouve pourtant quelques temples dans certaines villes, mais ce sont des vestiges du passages d'autres civilisations. Les Blimnirs les ont conservés parce qu'ils ne voyaient pas l'utilité de les détruire.

Les Blimnirs ont un sens de l'hospitalité particulièrement poussé : on ne les dérange jamais. Même si vous en réveillez un au milieu de la nuit, il sera toujours ravi de vous offrir un coup à boire.

Ils ont complètement accepté et intégré les Stiscass. Pour leur faire plaisir, ils ont même accepté de faire semblant de les considérer comme des dieux. Certains font même partie de la milice locale dirigée par les Stiscass, mais ils ne font pas grand-chose et arrivent toujours à interpréter les ordres à leur manière ou à les discuter. Ils savent bien qu'un jour ou l'autre, ils repartiront et que tout recommencera comme avant. Par contre jamais un Blimnir n'irait en parler ouvertement, en dehors du cercle familial.

Irastoga et le Passage

Une partie de la population blimnir a choisi de construire ses cités sur le passage des troupeaux d'astogs (voir ci-contre), comme c'est le cas d'Irastoga. Cette position particulière permet de « chasser » pendant deux périodes de vingt jours, d'une manière bien particulière. En effet, ces villes sont entourées d'une haute palissade d'un bois très dur, aussi résistant que le métal, et elles sont construites selon un plan bien particulier. Orientées dans un axe nord-sud, les extrémités nord et sud se terminent en pointes, alors que le centre est renflé. De cette manière, les énormes astogs qui arrivent au pas de charge sur la ville ne s'y fracassent pas, mais sont dirigés de part et d'autre, « glissant » contre les parois. Un certain nombre d'ouvertures amovibles ont été pratiquées dans les parois et il suffit d'en ouvrir une pour qu'une bête pénètre dans la ville. Un système à balancier permet de refermer la porte en quelques secondes, malgré la pression des autres bestiaux. C'est ainsi que, deux fois par an, un grand nombre de bêtes sont capturées.

Irastoga, à ce sujet, jouit d'une situation particulière. Elle est située au centre d'un défilé de 1 km de large par lequel le troupeau est forcé de passer. Les falaises, de chaque côté, font environ 200 m de haut. Pendant ces deux périodes, toute la population travaille intensément : capture, parcage, abattage, dépeçage, transformation de la viande de toutes les manières, traitement du cuir, de la graisse, des nerfs, des cornes... Tout est utile dans un astog !

La ville, à cette époque, pourrait être comparée à une antichambre de l'enfer : le passage du troupeau produit non seulement un grondement assourdissant, mais aussi l'équivalent d'un tremblement de terre. Tout ce qui n'est pas amarré se déplace tout seul. Il soulève également un tel nuage de poussière que tous les habitants sont contraints de porter des lunettes étanches et que la visibilité est réduite à 5 mètres. De plus, l'odeur animale mêlée à celle du sang et de la tannerie intensive pourrait avoir raison de quiconque n'est pas un natif. De toute façon, pendant ces vingt jours, la ville est coupée du reste du monde, personne ne peut y entrer ni en sortir sans se faire piétiner. C'est pourquoi on demande à tous les étrangers de quitter la ville avant ces deux périodes pour des raisons de sécurité autant que pour ne pas gêner le travail des habitants.

Il y a un siècle, lorsqu'un Mega y a atterri et y a construit ses deux tétraèdres, il ne vécut pas cette période infernale et la minimisa lorsqu'on lui en parla. Naturellement, sa description de la ville ne comportait aucune trace des Stiscass.

Les maisons de la ville sont en bois, car la pierre, au fil des Passages, finit par se déchausser, alors que le bois se déforme plus facilement. A l'intérieur, tous les meubles sont fixés au sol et aux murs. Les objets fragiles (poterie, verre, etc.) n'existent pas à Irastoga. La vaisselle, par exemple, est faite à base de métal, bois ou os. La seule exception est le palais des Rois-Dieux. Il a été construit en pierre, mais selon des procédés révolutionnaires et a utilisé du ciment, qui était inconnu sur Blimna. C'est la raison de sa longévité. Mais de grandes fissures apparaissent de plus en plus.

La population de ces villes particulières est un peu à part. Ce sont des gens d'une bonne humeur à toute épreuve (et il en faut aux moments des équinoxes), à tel point que c'en est parfois exaspérant pour un étranger. Ce sont aussi des joueurs invétérés et aucun pari n'est pris à la légère. Un pari traditionnel consiste par exemple à prédire de quel côté de la ville passera le premier astog du Troupeau. Mais ce qui amuse le plus les habitants d'Irastoga, c'est la tour de leurs « Rois-Dieux ». Chacun se demande combien de temps encore elle va tenir droite. Depuis vingt-cinq ans, les paris commencent à atteindre des sommes astronomiques...

Les habitants d'Irastoga ont une connaissance instinctive du nord, c'est pourquoi, même pendant un Passage où on ne voit rien, ils sont toujours capables de s'orienter. Il s'agit d'un sort très simple, qu'ils lancent sans même s'en rendre compte.

Quelques lieux de la ville

L'auberge *Aux trois cornes* est une des meilleures, mais il y en a une dizaine d'autres. Elles sont fermées en période de Passage, mais on peut s'arranger. Les tavernes sont nombreuses. On peut y manger, y boire, y parier. La boisson la plus prisée s'appelle « la corne des rêves », non qu'elle soit douce mais elle vous envoie justement au pays des songes (il s'agit de sperme d'astog fermenté). Les tavernes sont ouvertes pour le repas de midi et le soir, jusque très tard. Citons *Le sabot*, *Le rendez-vous des tanneurs*, *L'autre-part* qui est le seul établissement où rien de ce qui est servi n'est à base d'astog (!) et *La coquille fendue*, où se retrouvent les jeunes Stiscass (tenue d'ailleurs par un Stiscass de vingt-cinq ans, Katetsi).

En temps normal, Irastoga est une charmante ville fort pittoresque avec de nombreux commerces, mais pendant un Passage, presque tout est fermé. Certains commerces (alimentation, cuir, outils) se déplacent en sous-sol, dans des caves (la poussière gâterait trop la marchandise). Il faut connaître leur emplacement car rien ne l'indique de l'extérieur.

Il est fort rare de s'y faire détrousser, les habitants d'Irastoga ne sont pas des brigands. Par contre, l'habitude est de lancer des paris aux étrangers, dont les Blimnirs sont certains de la réponse. Ex : trouver le nord après trois verres et trois tours sur soi-même, les yeux bandés...

Le palais

Au centre de la ville, le palais des Rois-Dieux fait à peu près la même hauteur que les falaises et, dans leur infinie sagesse, ils ont tendu deux ponts entre le sommet du palais et les deux falaises, faits de cordes magiques (des câbles d'une sorte de texlar tressé, utilisé pour tracter les vaisseaux). Ces ponts servent surtout de maintien à la tour qui menaçait de s'écrouler à chaque passage du Troupeau. De toute façon, aucun Blimnir n'irait s'aventurer dessus. Et puis pour quoi faire, alors qu'il y a tant de travail dans la ville ? En dehors des Passages, évidemment, les ponts ne servent plus à rien.

Le palais, autant par son aspect extérieur que par la technologie qui y est renfermée, tranche sur le reste de la planète. L'extérieur est d'une architecture résolument moderne et très voyante. L'intérieur est un complexe de niveau NT3.

En vingt-cinq ans de règne divin, les Stiscass sont passés du stade d'esclaves constamment sur le qui-vive à celui d'êtres supérieurs. A tel point que certains ne sont pas loin de se prendre véritablement pour des dieux. Afin de mener à bien leur grand projet secret (repartir chez eux), ils se sont divisés en « services » et ont recréé la société hyperadministrative dont ils sont originaires.

● **Les services d'ordre**. « L'ordre interne » est la police du palais, et « l'ordre externe » gère la milice locale constituée de Blimnirs. Ils sont tous les deux regroupés au rez-de-chaussée. C'est là que sont les râteliers d'armes (pistolets et fusils-laser NT5 qui tranchent avec le NT3 du palais) et un jeu des clefs de tout l'immeuble. Les chefs, Areccé et Esycré, sont de vieux copains. Ils aiment l'ordre et la discipline.

● **Le service des Archives**, du 1er au 4e étage, renferme tous les documents qui ont été sauvés du vaisseau et toute la paperasserie depuis vingt-cinq ans. C'est une immense bibliothèque. Seul le personnel du service peut y circuler. Les autres doivent demander. Son chef est Kacci, un beau spécimen de gratte-papier fonctionnaire.

● **Au service de la Recherche** (5e et 6e étages), le personnel cherche à comprendre la technologie de leurs anciens maîtres et réapprend petit à petit tous les rudiments. Ils ont réinventé l'électronique à lampes, la machine à vapeur, la radio, le radar. A part le moteur à explosion, ils en sont au niveau de notre planète en 1935. Le service est un amoncellement de prototypes, essais, pièces de toutes sortes, de la machines à vapeur aux cornues et serpentins de verre parcourus de liquides multicolores, du planeur à l'amoncellement de fils électriques, bobines, lampes, en passant par des lasers. Dans un coin, la carcasse d'un mini sous-marin en mé-

MEGA III

Les astogs

I 02(1) D 08(4) V 10(5)
M- E- P 12(6) R 10(5)
F 30(15) C 18(9) A 05(2)
Vie 9/4/2 Init 4 RT=24
Charge 5, Esquive 2,
Piétinement 4,

Ces gros herbivores constituent la population la plus importante de la planète.

Ils s'apparentent un peu à nos bisons, en plus gros et avec six pattes.

Ce sont des animaux migrateurs qui fuient l'hiver pour avoir de quoi manger.

Ils se gavent pendant les deux derniers mois de l'été afin de se constituer une énorme réserve de graisse qu'ils stockent sur leur dos, en une grosse bosse.

Pendant cette période, ils doublent leur poids qui passe de 1,5 à 3 tonnes.

Quelques jours avant l'équinoxe d'automne, tous se mettent en chemin pour passer d'un hémisphère à l'autre.

En quelques heures, ce sont des troupeaux de plusieurs millions de têtes qui passent à fond de train. Le voyage va durer une vingtaine de jours pendant lesquels ils ne s'arrêteront pas une seconde, vivant sur leurs réserves.

Leurs six pattes leur permettent d'en avoir toujours une paire au sol afin de limiter leur dépense énergétique.

Naturellement, la mortalité est énorme, mais c'est ce qui régule la population et qui crée une sélection naturelle.

A l'arrivée, ils ne pèsent plus que 800 kg en moyenne. Six mois plus tard, à l'autre équinoxe, ils repartent dans l'autre sens. Inutile de dire qu'il vaut mieux ne pas se trouver sur leur passage à ce moment-là...

tal. Leur « moteur » ne marchait pas dedans, alors ils l'ont refait en bois (le métal dissipe la magie). Au beau milieu du bureau de Gyrgokè, le patron, trône le prototype du futur appareil. Il ressemble à l'avion de Clément Ader (ou à ceux de de Vinci), avec des ailes battantes. A l'intérieur, le fameux moteur ne fonctionne pas encore. C'est un assemblage complexe de cristaux, prismes, cornues de verre véhiculant des liquides phosphorescents et traversés de rayons colorés. Il ne reste qu'à y intégrer la Pierre de Puissance (l'uranium qu'ils ont récupéré) en forme de tétraèdre. Gyrgokè est un Mega latent et a pu activer ce tétraèdre qui sert de canaliseur. Le fait qu'il soit en uranium amplifie la conduction entre le moteur et l'intercontinuum dont il pompe l'énergie grâce à l'appareillage alchimique autour. Mais ça, il l'ignore... Dès qu'il a un auditoire neuf, il ne peut s'empêcher d'expliquer en détail ses travaux. Il est persuadé d'avoir un mouvement perpétuel qui s'auto-alimente.

● **Le service des Réalisations**, du 7e au 10e étage, fabrique du concret d'après les plans du service de la Recherche (notamment le sous-marin). C'est un grand atelier sur quatre étages, l'endroit le plus sale du palais. Il comprend notamment une forge, un four de verrier et de nombreuses machines-outils (fabrication maison). Le chef est Ictuqo. Incapable de prendre la moindre décision, il lui faut des ordres écrits pour tout. Le moindre oubli dans un plan lui fait tout stopper. Il est en train de mettre sur pied la fabrication en série du moteur. Le service est également chargé de la maintenance et des réparations dans tout l'immeuble.

● **Le service Technique**, du 11e au 13e, détient tout le matériel, notamment tout ce qui a été récupéré du vaisseau (sauf ce qui est à la Recherche pour analyse) et ce qui a été fabriqué. Petite liste succincte : outillage de terrassement, plâtre, béton, bois, ferraille, marteaux-piqueurs pneumatiques, treuils électriques, chalumeaux à gaz et au laser, outillage d'électricité, électronique, mécanique NT3, d'entretien de vaisseau NT5, etc. De même que le service des Archives, l'accès en est interdit à toute personne étrangère au service. Pour obtenir quelque chose, il faut se présenter au guichet avec un formulaire dûment rempli et signé du chef de son service. Personne n'étant capable de réparer ce qui vient du vaisseau et qui soit supérieur à NT3, le chef de service, Exetra, entre dans une rage folle quand on lui rend un artefact abîmé. Il considère que tous ces objets lui appartiennent et qu'il accepte de les prêter de temps en temps.

● **Le service des Finances** est au 14e. Le chef, Creggu, est un jeune Stiscass de vingt-deux ans. Il est né sur Blimna et il déteste ce métier. Tout ce à quoi il aspire, c'est se payer une ferme tranquille avec sa femme et se la couler douce. Il intrigue pour démoraliser les autres en espérant que cesse cette manie de l'administration. C'est lui qui a fait partir le sous-marin. Eventuellement, il aidera les Megas.

Les dix étages suivants sont des bureaux, des salles de réunion gigantesques, etc. Du 26e au 35e, ce sont des espaces de détente, d'entraînement et de repos. Le restaurant est au 30e. Les quatorze étages suivants sont les appartements.

● Le 50e, est celui du **service de la Défense**. Il abrite une grosse station de radio. C'est également de là qu'est dirigé le bouclier magnétique du vaisseau réadapté sur le palais (réserve de 1000 pts), ainsi que deux tourelles standard dirigées vers le ciel (elles ont un angle de tir de 120° : elles ne peuvent pas tirer à l'horizontale). Le chef s'appelle Ossos. Il est le plus parano de tous et voit des envahisseurs et des espions partout. Les Stiscass ont aussi un radar à grande portée (qui leur permettra de détecter le drone).

● Le 51e étage est la terrasse d'où partent les deux ponts. C'est également là que sont les générateurs du bouclier et le sommet des tourelles-laser. Par contre, ce qui n'a pas été installé, ce sont les antiparasites que l'on trouve sur tous les vaisseaux possédant des écrans. C'est pourquoi la radio fonctionne très mal dans la ville (même celles des PJ) et également pourquoi l'antenne radio et le radar ont été installés à 1 km à l'ouest de la ville. A l'intérieur du palais, les communications se font par téléphone.

Quatre escaliers et trois ascenseurs relient les étages. Les ascenseurs ne s'arrêtent pas partout : un seul arrêt par service, à l'étage le plus bas. Ils peuvent contenir chacun trente personnes. Ils ressemblent à ces vieux ascenseurs parisiens avec deux portes grillagées. Ils tombent régulièrement en panne.

Le palais est entouré de jardins et d'un mur d'enceinte. Celui-ci est protégé par tout un tas de systèmes : détection de présence, caméras, barrières électriques, etc. Le palais est donc organisé comme une grande entreprise très administrative, avec énormément de paperasses. Toute action nécessite une note contresignée du chef de service déclenchant une réunion de direction où les décisions sont prises en commun. Un compte rendu met tout le monde au courant. Chacun a un travail précis et il n'est pas question de sortir de ses prérogatives. Aucune initiative n'est prise sans passer par la hiérarchie.

Les Stiscass sont tellement fiers et persuadés d'être supérieurs que le palais se visite comme un monument. Toute découverte ou avancement dans les travaux en cours est rendu publique par des affichages.

A pied d'œuvre

Lors de leur descente, les Megas s'apercevront que le point de Transit n'est plus sous une construction, mais sous une grande place bétonnée et que la salle de Transit a été remplie de terre et murée. Ils seront donc obligés de se matérialiser 5 mètres au-dessus du tétraèdre, au milieu de la place publique. Heureusement, il est 6 h du matin et personne ne circule encore. La place est entourée de lampadaires électriques. Les Megas sont assaillis par l'odeur intenable, le grondement assourdissant et la poussière : visibilité réduite à 5 m, obligation de crier pour s'entendre, la bouche devient sèche très vite, les yeux pleurent. L'odeur est vraiment écœurante : il faut faire un effort de Volonté pour ne pas vomir. Ils vont devoir utiliser leurs lunettes et leurs masques respiratoires en position filtrante.

Naturellement, les Megas pourraient être tentés d'envoyer leur drone immédiatement. Une fois monté, les senseurs signaleront immédiatement la présence d'un champ magnétique en cloche de très forte intensité, ainsi que celle de falaises à l'ouest et à l'est. D'énormes parasites viennent fortement perturber toutes les liaisons radio, et donc le pilotage du drone qui ne fonctionnera pas à l'intérieur de la ville.

Les Megas vont alors déambuler dans la ville à la recherche d'une sortie et d'une explication à cet enfer. Les Blimnirs seront très étonnés de rencontrer des étrangers à cette période. Mais gardant toujours le sourire et leur amabilité, ils expliqueront ce qui se passe. C'est ainsi que les personnages apprendront qu'ils sont au début d'un Passage, qui devrait s'achever d'ici treize ou quatorze jours. S'il le souhaitent, ils pourront trouver à se faire héberger chez l'habitant, les hôtels étant fermés. La seule sortie consiste à repasser par le palais, prendre un ascenseur à l'intérieur et emprunter l'un des deux ponts. Les jardins du palais ouvrent leurs portes à 9 h00.

Interrogés sur quelque chose de bizarre en mer, il leur sera répondu qu'effectivement, les Stiscass ont construit un bateau magique très rigolo, mais qu'il a disparu. Ils sont en train d'en construire un autre qui, en plus, pourrait voler... peut-être pour pêcher les oiseaux ! Par contre, ils n'ont vu aucune boule noire.

A moins qu'ils aient un sens de l'orientation très bon ou surnaturel, il leur faudra un guide pour retrouver le palais dans cette purée de pois. Celui-ci trouvera très amusant que quelqu'un envisage sérieusement de prendre un de ces ponts.

A l'entrée du jardin, deux gardes stiscass ont l'air de s'ennuyer ferme. A la deman-

de d'utilisation du pont, ils seront fort surpris et se mettront à chercher fébrilement dans leur guérite le rouleau de tickets de passage. Celui-ci, vieux d'au moins quinze ans, tombe en morceaux. Les Megas peuvent soit visiter le palais, soit monter au sommet directement.

Arrivés sur la terrasse, la visibilité s'améliore un peu (10 m), l'odeur a disparu et le vacarme n'est plus qu'un grondement. Par contre, le haut du palais se balance doucement. C'est de là que partent les deux ponts. Il faudra un coup de chance (ou une simple boussole) pour trouver le bon, celui qui se dirige vers la mer (à l'est). Ils ressemblent à des ponts de singe, mais faits de câbles métalliques. Il est difficile d'y courir, d'autant que le tout se balance...

Une fois le pont passé, il faut marcher 1 km pour sortir du nuage de poussière. C'est alors que, du haut du plateau, la vue superbe leur permettra de vérifier s'ils sont partis du bon côté de la ville... Par contre, 200 m suffisent pour sortir de la zone de l'écran magnétique. Un bourdonnement le signale un peu avant et il faut passer sous un porche pour pouvoir sortir. Naturellement, ce porche est gardé et relié par téléphone avec le palais. Par contre, il est facile de couper le fil qui court sur le sol, puis qui suit le pont.

Si les Megas continuent leur chemin vers la plage (une vingtaine de kilomètres), ils traverseront un certain nombre de champs et verront quelques fermes, à l'écart du chemin. Arrivés près du rivage, ils pourront trouver quelques familles qui ont vu des Stiscass mettre à l'eau « un drôle de bateau qui n'avait pas de voile ». Ils l'avaient laissé près d'un embarcadère et le lendemain (hier), il n'était plus là alors que la nuit avait été calme, sans vent. C'était sur la plage de l'ancien « palais de feu » des Stiscass, avec lequel ils sont arrivés.

Sur la plage gît la carcasse tordue d'un vaisseau spatial immense. La visite de l'intérieur permettra de comprendre qu'il contenait des esclaves (grandes salles blindées munies de dispositifs d'ouverture à l'extérieur uniquement), que les pilotes n'étaient ni humains, ni stiscass (formes des sièges et des commandes) et qu'une bataille s'y est déroulée (traces de lasers). On n'y trouve plus une seule archive, livre de bord ou document quelconque. La plupart des appareillages ont été démontés, ainsi que toutes les armes extérieures et intérieures. Le poste de pilotage a été détruit par une explosion, ainsi que la salle des machines. Un faisceau de câbles part d'une salle contenant un certain nombre d'accumulateurs d'énergie, vers le bord de la plage, où un petit embarcadère et une rampe de mise à flot ont été construits. Si le drone est envoyé avant, sa caméra montrera la plage et la carcasse du vaisseau.

Les senseurs du drone détecteront un objet à l'endroit prévu. A ce moment-là, le pilote pourra voir non pas une sphère noire, mais un petit bateau, en partie immergé, ressemblant à un sous-marin. Il n'est entouré d'aucun halo de quelque nature que ce soit. Les senseurs du drone ne détectent aucune vie à bord. Il est relativement facile de s'y poser. Il semble fait de bois recouvert de goudron. Le drone est un peu trop large pour passer par l'étroite écoutille qui permet d'accéder au poste de pilotage. Il faudra découper au laser. L'intérieur paraît vraiment primitif, tout en bois, en cuir, en os. Au milieu tourne silencieusement le moteur. Les senseurs détectent une faible radioactivité provenant d'un petit tétraèdre (de la taille d'un D4), mais qui paraît être absorbée par le reste de l'appareillage. En tout cas, il suffit d'enlever quelques prismes, d'ôter quelques serpentins pour que tout s'arrête. Envoyer un grand coup de pince à travers tout ce fragile assemblage de verre marche bien aussi et ne provoque apparemment pas de catastrophe. La première conséquence sera l'arrêt du moteur. Mais bientôt, un taux de radioactivité assez élevé commencera à en émaner. Dans un coin, un petit coffre apparemment en plomb semble fait pour recevoir le mini tétraèdre.

Si les Megas veulent ramener l'engin, ils peuvent le faire tracter par le drone. Le temps du retour sera beaucoup plus long. Sa vitesse maximale étant descendue à 500 km/h, il mettra trois fois plus de temps. Mais il est possible de le mettre en automatique et lui demander d'attendre sur la plage. Dès lors, on peut ranger l'émetteur et faire autre chose.

Face aux Stiscass

Si les Megas se sont faits remarquer en sortant et qu'ils ne se sont pas cachés, il y a fort à parier que des Stiscass viennent les interrompre, ayant suivi leurs traces. Ceux-ci seront plutôt inquiets s'ils découvrent la technologie des Megas et chercheront à tout confisquer. S'ils ne les voient pas, ils les chercheront en priorité sur le chemin entre la terrasse du palais et l'épave sur la plage, mais sans pousser trop loin.

Le retour dans la ville ne se fera pas sans problème, les deux issues étant gardées, ainsi que le haut du palais et plusieurs endroits de l'escalier. Il est dès lors impossible d'emprunter un pont et de redescendre dans la ville sans se faire remarquer. Les gardes sont armés et vigilants, quoique pas très courageux. Par contre, la visibilité étant réduite, il est possible d'approcher à six ou sept mètres sans se faire voir.

S'ils se font prendre, les Megas seront emmenés dans le palais pour y être interrogés. De toute façon, tôt ou tard, les Megas devront se retrouver face aux Stiscass pour tenter de leur faire entendre raison. L'interrogatoire se fera très aimablement, d'égal à égal, si les Stiscass découvrent la technologie des Megas. Sinon, ils adopteront avec eux le ton méprisant qu'ils ont avec les Blimnirs. En fait, il n'ont qu'une seule peur, c'est que les Megas soient des envoyés des Azassu-Hamnu. D'ailleurs, si les personnages ont le malheur de prononcer leur nom, les Stiscass, terrorisés, les prendront pour des espions à leur solde et le ton deviendra beaucoup moins amical. Démentir ne dissipera pas pour autant leurs craintes. Dans tous les cas, ils ne croiront pas un mot sur les explications des Megas à propos de leur moteur qui provoque des catastrophes dans un univers parallèle. Mettez-vous à leur place... Ils ne voient donc absolument pas l'intérêt d'arrêter la fabrication du nouvel appareil. Ils ont même l'intention de le fabriquer en série...

Naturellement, ils refuseront que les Megas, ou même un seul, reparte de Blimna. Ils s'attendent à tout de la part d'étrangers disposant de moyens inconnus pour arriver sans se faire remarquer. Ils seront retenus prisonniers dans le palais jusqu'à ce que le Conseil prenne une décision à leur égard. Cela prendra des jours et des jours d'assemblées, réunions, discussions, comptes rendus, etc.

La prison consiste en un appartement du palais au 40e étage, particulièrement luxueux, mais avec une seule issue, verrouillée et gardée. Les murs sont en synthébéton (RM=7) et tout l'équipement des Megas leur a été confisqué. Mais la fouille a été succincte. Au MJ de décider ce qui a été trouvé ou non. Par contre, au centre de l'appartement passe une large colonne qui, d'après le bruit, s'avère être la cage d'un ascenseur. Il est relativement facile d'en démonter un panneau. Il s'agit ensuite de grimper à l'intérieur sans se faire coincer par la cabine. Une autre solution peut consister à agresser un Stiscass qui leur apporte leur repas. Ceux-ci sont toutefois très prudents et font s'écarter tout le monde avant de rentrer.

La nuit, le palais est pratiquement désert. Tous les Stiscass sont regroupés dans les derniers étages du palais et ils ont le sommeil profond. Quelques gardes font des rondes, mais nerveux depuis l'arrivée des Megas, ils sont bruyants. Ils se déplacent toujours par trois.

Circuler dans le palais de nuit en jouant à cache-cache avec les rondes ne devrait pas poser de problème. De jour, c'est presque impossible, tout le monde circule sans arrêt. La seule solution pour être invisible est de passer par les gaines d'aération ou les cages d'ascenseur.

Un PJ un peu doué en Sabotage ou en Constructions se rendra vite compte qu'il est impossible de tout détruire rapidement sans que la structure du palais, qui est déjà fragile, en souffre. Il faut à tout prix éviter qu'il ne s'écroule sur Irastoga en faisant un grand nombre de victimes. Par contre, des connaissances en Electronique, Mécanique, Physique, permettront de reconnaître les éléments

Instantané

Voilà ce qui pourrait arriver à un Mega qui se serait transféré au hasard dans un Blimnir...
Banater tient une auberge, *A l'Ombre des Dieux*, qui est située sur la place publique, en face du palais. En ce moment, son rôle consiste à ouvrir une porte dans la palissade, faire rentrer un astog, l'abattre et le passer aux dépeceurs. C'est un brave Blimnir jovial qui aime bien vivre.
Il a parié 100 mimnés à son frère, Siméblo, qui travaille sur la porte d'à côté, qu'il capturerait plus d'astogs que lui aujourd'hui. Un pari est une chose sérieuse, et son frère lui en voudra énormément s'il ne vient pas travailler. Il considérera qu'il déclare forfait et Banater devra le payer. Sa femme, Emina, le poussera à y aller, prétextant qu'ils ne peuvent se permettre de dépenser cette somme. Leur fils, Natito, 15 ans, est un fainéant de la pire espèce, doublé d'un voleur.

constitutifs du fameux moteur, ainsi que ses plans. Ils pourront trouver au service de la Découverte des livres en langue Azassu-Hamnu sur le principe et l'entretien d'un moteur nucléaire, sur le vol spatial, sur la construction d'un vaisseau, sur les principes physiques de base, ainsi que d'autres, en blimnir, sur l'alchimie locale. Le reste, les plans, les notes, sont écrits en stiscass, langue que les Megas ne connaissent pas. Tout cela sera assez facile à détruire, mais il faudra également fouiller le service des Archives et y détruire toutes les copies. Il faudra également détruire tous les futurs moteurs au service des Réalisations et confisquer toute leur réserve d'uranium (3 kg en petits tétraèdres).

Si les Megas arrivent à contacter la Guilde locale sur Norjane, ils apprendront que le problème de l'esclavage sur la planète d'origine des Stiscass a été résolu, puisque les Azassu-Hamnu ont été déportés sur une planète-prison il y a dix ans par l'Assemblée galactique de cet univers. Par contre la Guilde ne pourra leur envoyer aucune aide avant dix jours, tous leurs Megas étant en mission actuellement. Il faut dire que cette Guilde est vraiment petite puisqu'elle ne regroupe que trois cents agents !

Le seul moyen de convaincre les Stiscass pourrait être de se transférer dans un chef de service. Gyrgokè de la Recherche, et Ossos de la Défense, seront les plus crédibles. Se transférer dans une femme stiscass peut également être intéressant, car elle obtiendra tout ce qu'elle voudra. A partir de là, il faudra réunir le Conseil de Direction. Quelques arguments techniques touffus ou un raisonnement logique montrant la bonne foi des Megas convaincront tout le monde. Une circulaire sera émise, avertissant tout le monde de la visite d'ambassadeurs et les Megas seront traités avec tous les honneurs dus à cette position. Sur la promesse de les aider à repartir, les Stiscass leur donneront tous les moyens de retourner sur Norjane, leur demandant toutefois de laisser l'un d'eux comme assurance.

Une autre solution pourrait consister à émettre des notes de service « pirates » auxquelles vont se conformer la plupart des Stiscass. Mais cela implique de bien connaître leurs structures et leur système administratif. Pour cela, un bon moyen : le Transfert.

Le tétraèdre du point A étant enterré sous la grand-place, le retour sur Norjane sans l'aide des Stiscass semble difficile. Trois solutions :

— « Emprunter » aux Stiscass du matériel de démolition pour défoncer la dalle de béton de la place et ainsi accéder au tétraèdre (attention à ne pas l'endommager !), mais cela ne sera pas très discret et prendra du temps ;

— Construire un autre tétraèdre ;

— Se rendre au point B : le drone, une fois bricolé adroitement, peut très bien transporter une personne. Le matériel ne manque pas dans les laboratoires du palais. Chaque Mega connaît par cœur et très précisément l'emplacement du point B. Mais ne pas oublier qu'il est au milieu de l'équivalent du Tibet, au fond d'une grotte à 3000 mètres d'altitude, et, pourquoi pas, actuellement sous une tempête de neige...

Une fois sur Norjane, les ordres sont simples : on fait atterrir un vaisseau sur Blimna, on évacue les Stiscass et on les renvoie chez eux. Si les Megas ont réussi à sympathiser avec les Stiscass, ils peuvent revenir eux-mêmes avec un vaisseau pour les ramener sur leur planète. La Guilde ne verra aucun inconvénient à ce que les PJ agissent seuls : c'est plus discret et l'AG ne sera pas au courant. Elle leur prêtera un vaisseau sur l'heure, avec tous les laissez-passer pour aller le plus vite possible. Si les Stiscass sont réticents, la Guilde prévient l'AG locale qui enverra un bataillon de la FRAG pour rapatrier tout le monde de force. Mais il vaut mieux essayer de trouver une solution discrète...

La méthode « violente » peut également marcher : voler des armes offensives, faire beaucoup de bruit et un peu de dégâts, neutraliser tous les chefs (ils sont peu téméraires) est du domaine du possible. Mais ce genre de méthode ne sera pas bien vue du tout par la Guilde, surtout si elle a fait des victimes : « Vie et Dignité »...

Et avec Simulacres ?

Vous ne devez sans doute pas ignorer ce qu'est Mega, puisqu'il s'agit d'un jeu de rôle publié par Casus Belli. Néanmoins, précisons qu'il s'agit d'un jeu de science-fiction, où les personnages font partie d'une guilde (les Messagers galactiques) dont les membres peuvent voyager entre les univers parallèles, et dont l'esprit peut se transférer dans celui des gens (en simplifiant).

Si vous ne désirez pas jouer avec la notion d'univers parallèles, la seule façon d'adapter le scénario est de l'utiliser dans le cadre d'un univers de space opera traditionnel.

Deux options sont possibles :

— Votre univers est spatial « fantastique », un peu comme dans les séries Carter l'explorateur de Mars, Buck Rogers, ou Guy L'éclair. Il suffira alors que la planète en question soit le « double » de la Terre, en opposition par rapport au Soleil. C'est-à-dire que cette planète n'est jamais visible puisque toujours à l'opposé du Soleil. Les esclavagistes seront de méchants Jupitériens, et les hommes-oiseaux des Saturniens. Les points A et B de Transit pourront simplement être des hangars de carburant, indispensable pour le retour, construits par le précédent explorateur.

Quant à la guilde des Megas, ce sera une confrérie secrète des quelques Terriens qui savent comment voyager entre les étoiles (le système solaire en fait).

— Votre univers est un space opera « normal ». Le minerai utilisé par les Stiscass est tout simplement originaire de la Terre (ramassé lors d'un ancien passage des esclavagistes, quelques millénaires auparavant, relativité oblige). Lorsque les hommes-oiseaux l'utilisent sur leur planète, ils le « synchronisent » à distance à travers l'hyperespace et créent ainsi un trou noir parasite (qui se déplace ensuite suivant les mêmes mouvements que la source d'énergie).

● *Simulacres quand même !*

Si vous désirez malgré tout utiliser le même cadre d'univers, voici les Tests les plus classiques que devront utiliser les Megas :

Passer à travers un point de Transit.

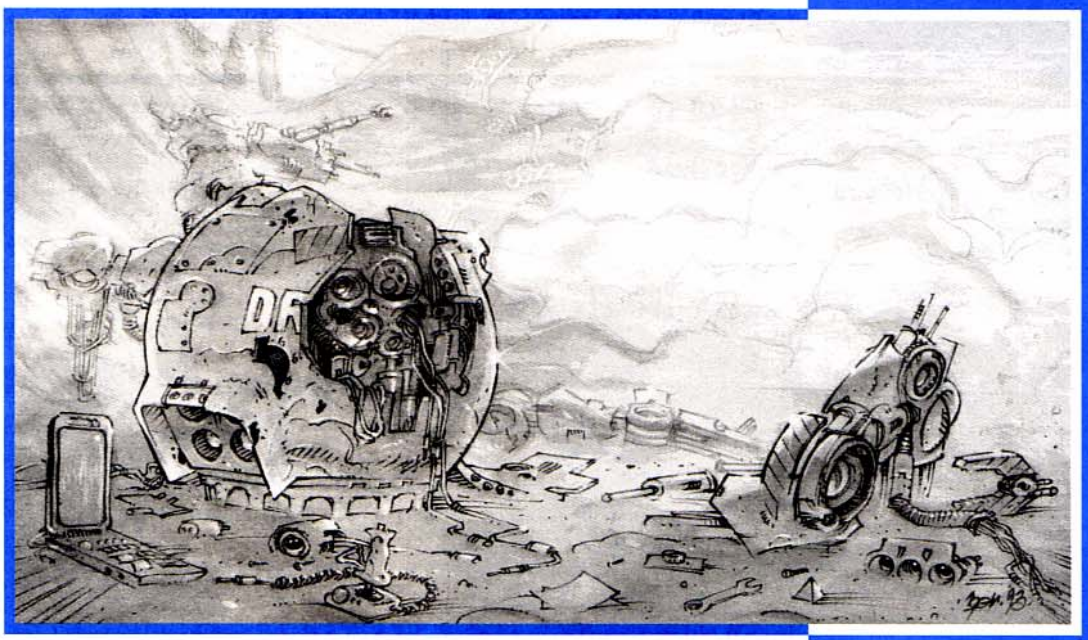
Faire un Test Instinct + Résistance + Minéral. Si le Test échoue, le passage se fait sans problème. Si le Test réussit, c'est en fait que le personnage n'arrive pas à se dématérialiser facilement. Le Transit réussit néanmoins, mais le personnage perd 2 PS.

Faire un Transfert.

Le Mega fait un Duel Esprit + Action + Humain + Transfert contre Esprit + Résistance + Humain pour sa victime. Si le Mega réussit, son esprit est transféré pour un nombre de jours maximum correspondant à la Marge de Réussite.

Chaque jour, le même Duel est quand même recommencé. Si le premier Duel échoue, le Mega perd 1 EP.

Le drone type Traeco



Il s'agit d'un manipulateur utilisé pour se rendre dans des lieux inhospitaliers pour l'homme, comme des zones très radioactives, à très haute pression, etc. Cet appareil est en fait un robot puisqu'il a une intelligence, bien qu'apparemment limitée. Il présente l'énorme avantage de pouvoir fonctionner de façon autonome, ou, son cerveau en sommeil, comme un manipulateur radiocommandé. Il est équipé d'un moteur antigrav lui permettant de se déplacer à grande et à faible vitesse, voire de rester stationnaire (sa vitesse maximale est d'environ 1500 km/h) ; de deux bras articulés permettant les travaux les plus précis ; d'un chalumeau-laser ; d'un radar et d'une caméra qui peut fonctionner dans l'infrarouge, pour détecter la plus petite source de chaleur (notamment humaine) ; ainsi que d'une profusion de senseurs. Il est également équipé d'un mégaphone et d'un micro pour pouvoir converser.

Le pilotage se fait avec une petite manette, en regardant sur un écran ce que « voit » la caméra embarquée. Il est possible de passer en pilotage automatique et de lui demander de prévenir dès qu'il détecte quelque chose. Pour les travaux demandant une grande précision, il faut enfiler des « manches » et des gants qui permettent au robot de reproduire fidèlement le moindre geste de la personne qui manipule. A ce moment, il vaut mieux que ce soit quelqu'un d'autre qui pilote.

Le drone pèse une centaine de kilos, mais il peut être démonté en autant de morceaux qu'on le désire. Le remontage et la mise au point prennent 15 mn par morceau (un jet de Manipulation/Aisé par 15 mn).

Ce drone a été conçu pour des travaux de maintenance et de réparation par la Corporation de Recherche et d'Exploitation minière, la CREM. Cette société, spécialisée à l'origine dans la prospection de minerais, avait ensuite créé une filiale pour aller récupérer le carburant (hydrogène, uranium, ygol enrichi, turbinium, etc.) des vieux vaisseaux abandonnés dans l'espace.

Aujourd'hui, on fait également appel à ses drones pour effectuer des opérations de grosse réparation dans des milieux difficiles, parfois même à l'intérieur de moteurs en marche. La CREM s'était surtout rendue célèbre à la suite de l'affaire de la disparition de Sin Traeco, le génial concepteur de ces robots, mystérieusement désintégré par un de ses appareils. On chuchote qu'on voit parfois apparaître sur l'écran de contrôle de radiocommande du drone, comme une ombre qui rappelle le visage de Sin Traeco.

La Guilde des Megas, suite à une mission accomplie au sein de la CREM, avait récupéré et réparé deux de ces drones, déclarés « perdus ». Il arrive que ces derniers réagissent bizarrement, comme s'ils étaient mus par une intelligence largement supérieure à la leur.

Ainsi, il est impossible de demander à l'un d'eux de transporter une arme ou d'attenter à la vie d'une espèce intelligente. Si malgré tout, on tente de le faire, l'arme finira par tomber « toute seule », l'émetteur aura une panne passagère, un membre se coincera subitement, etc. Cette spécificité du drone Traeco a été intégrée dès sa conception, afin que jamais l'appareil ne puisse être utilisé à des fins militaires. Il est impossible d'effacer cet élément sans détruire complètement la programmation. D'ailleurs, quiconque voudrait « regarder sous le capot » se rendrait vite compte qu'une bonne partie des éléments nécessaires à son bon fonctionnement ne sont pas orthodoxes.

En fait, Sin Traeco a utilisé des moyens aussi techniques que psychiques et même magiques. C'est ainsi que, en utilisant comme catalyseur une ancienne idole récupérée dans les ruines d'une antique cité, il a créé sans le savoir un petit univers privé : une zone de quelques kilomètres carrés remplie d'une jungle particulièrement touffue, où l'on rencontre des créatures plutôt étranges, toutes aussi intelligentes que naïves. Ce sont les consciences des drones, avec qui il est possible de discuter. Chacune se présente de son numéro de série (CREM 7525874/001, 002...). Aucune agression de quelque type que ce soit n'aura d'effet sur elles. Pour elles, les visiteurs ne sont que des parasites, des « bugs » qui ne peuvent que parlementer. Il est également possible de rencontrer Sin Traeco lui-même, vivant en ermite.

Le MJ peut donc, histoire d'ajouter un épisode au scénario, projeter les Megas dans cet univers. Dans le cas où un Mega voudrait absolument transformer un drone en machine de guerre, ou si la télécommande était détruite. Le drone se mettra alors à parler, alors que rien ne laissait présager qu'il en était capable, argumentant et ne cessant de répéter qu'il « pense » que ce n'est pas le bon moyen, que sa « conscience » lui interdit de faire ça. Le joueur devrait ainsi comprendre que le drone possède un esprit et qu'il devrait donc être possible de s'y transférer. Effectivement, c'est possible (RT=35). Mais ce faisant, le Mega serait alors projeté dans ce drôle d'univers. Le seul moyen de s'en sortir sera de retrouver la conscience du bon drone et de s'expliquer avec elle. En fait, tout ce qu'elle attend, ce sont de plates excuses pour avoir eu des « pensées mauvaises », selon elle.

Le MJ pourra, dans certaines circonstances particulièrement dramatiques pour les personnages, utiliser le drone pour les tirer d'affaire. Par exemple, il pourrait se mettre en marche tout seul et se rendre de lui-même sur les lieux du drame pour faire diversion. Le drone agira toujours de façon à ce que les PJ ne s'en aperçoivent pas et mettent ça sur le compte d'un des nombreux mystères de l'univers...

En tout cas, les brocanteurs du service M tiennent à eux comme à la prunelle de leurs yeux et les prêtent uniquement dans des circonstances spéciales comme c'est le cas dans le scénario ci-joint.

AIDE DE JEU

texte
Anne Vétillard
illustration
Didier Cassegrain

LA CHASSERESSE

Pour le Jeu de Rôle des Terres du Milieu
En aide de jeu : Une brève histoire des royaumes d'Arnor

Ce scénario est conçu pour s'adapter à n'importe quel niveau d'expérience. Il suffit de choisir une force appropriée pour les personnages-non joueurs humains. Pour les animaux et les monstres, ajustez simplement leur nombre à la composition du groupe d'aventuriers.

Contexte historique et politique

Ce scénario se déroule dans le nord des Terres du Milieu, à l'époque où le royaume dúnadan d'Arnor est divisé en trois domaines : Arthedain, Cardolan et Rhudaur ; c'est-à-dire dans la période s'étendant de 861 à 1350 du Troisième Âge.

Les descendants des fils d'Eärendur gouvernent chacun leur royaume de façon indépendante. Théoriquement alliées, les « chamailleries » sont nombreuses entre ces trois nations, car l'histoire n'a pas été juste dans la répartition des richesses et des terres… Arthedain a reçu la part du lion, dont Amon Sûl, la grande forteresse construite sur le mont Venteux à la frontière des trois pays. La possession de ce point stratégique reste l'un des sujets de discorde les plus fréquents entre les trois dynasties, sujet d'autant plus délicat que l'un des précieux palantír y repose…

Estime et rancœur, respect et méfiance réunissent et divisent donc les grandes familles dúnedain des royaumes du Nord. Quelquefois, la tension est telle qu'il suffirait d'une étincelle pour mettre le feu aux poudres. Et certaines personnes ont tout intérêt à semer la zizanie… L'une d'entre elles va profiter d'une fête réunissant les trois familles royales d'Arnor et la noblesse dúnadan pour porter un grand coup à l'unité des grandes maisons humaines.

Comment choisir cet ennemi ? Angmar peut être directement impliqué à partir de 1300. Avant cette date, le roi-sorcier n'a pas encore fait sa réapparition « officielle » mais il peut être présent dans cette région (tout du moins temporairement) à partir de 1050 environ, envoyé par Sauron pour favoriser la dissension entre les royaumes dúnedain et préparer l'implantation future d'Angmar. Si vous choisissez de prendre le roi-sorcier comme adversaire, n'oubliez pas qu'une confrontation directe avec les personnages sera hautement improbable, et bien trop mortelle pour eux. Cela risque de provoquer un peu de frustration pour les joueurs, mais ils auront cependant le plaisir d'affronter l'un des grands noms de l'histoire de Terres du Milieu.

Avant la venue du Seigneur des Nazgûls (c'est-à-dire entre 861 et 1050), ce dernier peut être avantageusement remplacé par un puissant nécromancien voulant s'emparer de Cardolan et cherchant à affaiblir le pays avant de lancer ses forces à l'attaque. Dans ce cas, changez toutes les références au roi-sorcier dans le texte qui suit et remplacez-les par le nom du nécromancien. Ce magicien devra être suffisament redoutable pour pouvoir lancer une malédiction puissante.

Une fête royale à Amon Sûl

Malgré les différences d'opinion qui les opposent de temps à autre, les familles royales d'Arthedain, du Cardolan et du Rhudaur restent très liées. Elles se réunissent tous les ans à Amon Sûl, à la frontière des trois royaumes, pour de grandes festivités : chasses, festins, spectacles, tous les divertissements appréciés par la noblesse, se succèdent pendant plusieurs jours. Quand les temps sont troublés, cette réunion prend des allures de conseil de guerre, et l'on y discute plus de stratégie que de la beauté d'une rime elfique… Cette fête a lieu généralement à l'équinoxe d'automne.

La tour d'Amon Sûl, malgré ses dimensions imposantes, ne peut accueillir toutes les personnes présentes. D'immenses pavillons aux armes des familles nobles sont dressés aux alentours, permettant d'héberger dans un luxe « adéquat » tous les invités. Néanmoins les trois familles royales et leurs proches sont logés dans la forteresse même.

Les personnages des joueurs peuvent être présents à la fête pour de nombreuses raisons. Si leur statut social est suffisant, ou si leurs exploits sont parvenus aux oreilles des têtes couronnées d'Endor, ils figureront sur la liste des invités. Cette option est la meilleure pour l'aventure. Si elle n'est pas envisageable, les aventuriers peuvent être attachés à l'une des maisons royales (de préférence Cardolan) ou se faire engager durant les festivités. Par exemple, un bon pisteur aidera à la préparation des grandes chasses, un barde égaiera les soirées de ses chants, etc.

Bien que l'humeur générale soit à la fête, les différends existent. Les nobles d'un royaume tentent à chaque occasion de surclasser leurs voisins, les jalousies transparaissent et des querelles manquent souvent d'éclater. En effet, une nouvelle demande du souverain de Cardolan pour récupérer le contrôle d'Amon Sûl a essuyé un refus cinglant du roi d'Arthedain. Les sujets de ce dernier laissent paraître une suffisance un peu trop marquée tandis que les « perdants » cachent mal leur rancœur. Bien sûr, les trois familles royales font bonne figure. Après tout, rois et princes sont cousins plus ou moins éloignés. Parmi eux, Arvegil, le prince héritier de Cardolan et sa jeune sœur Siriel, tous deux âgés d'une vingtaine d'années. (Ne les mettez pas trop en avant, mais « noyez » leur présentation dans la masse des grandes personnalités présentes : membres des familles royales, sénéchaux, généraux, conseillers, chambellans, etc. Prenez les noms appropriés à la période historique que vous avez choisie… ou inventez-les. Quand vous décrirez Arvegil et Siriel, faites remarquer leur ressemblance, en signalant par exemple que leurs yeux sont du même bleu. Ce détail physique vous aidera par la suite).

L'une des activités principales de cette grande réunion est bien sûr les bavardages, causeries, commérages et autres discussions plus ou moins animées chères aux aristocrates. Epicez la première journée de quelques événements, pour donner aux aventuriers une idée de l'atmosphère qui règne.

— Un noble d'Arthedain fait une cour assidue à une jeune fille du Rhudaur. Le frère de celle-ci apostrophe le don juan et l'insulte devant tous. Il ne veut pas que sa sœur fréquente un « parvenu enrichi ». Il faut l'intervention persnnelle du sénéchal d'Amon Sûl pour calmer les esprits et empêcher que les jeunes hommes saisissent leurs armes après en être venus aux mains.

— Le prince héritier de Rhudaur, âgé d'une dizaine d'années, est pris d'un malaise au cours du festin du soir. Il est emmené tout de suite par quelques gardes personnels de son père, qui refuse les soins du médecin personnel du roi d'Arthedain, présent à la table d'honneur. On parle d'empoisonnement… En fait, il s'agit tout simplement d'une bonne indigestion.

— Un chevalier de Cardolan défie en duel un baron du Rhudaur, car celui-ci a laissé échapper quelques remarques très irrespectueuses quant à la moralité de sa reine et la légitimité de l'héritier de la couronne. La meilleure concession que l'on puisse obtenir du chevalier fou furieux est que le duel s'arrête au premier sang. Il refusera de reprendre son gant tant « qu'il n'aura pas fait rentrer ces insultes dans la gorge de cette crapule ».

Libre à vous d'inventer d'autres événements. Ils peuvent être très bénins et joyeux, comme il convient pour une grande fête royale, ou révéler les tensions existant entre les royaumes…

Voici quelques-unes des rumeurs qui circulent au premier jour de la fête :

— Le roi d'Arthedain a fait préparer une pièce de théâtre tournant en dérision la famille royale du Cardolan. Il compte la faire représenter au cours du festin du soir (rumeur fausse).

— L'un des conseillers personnels du roi d'Arthedain aurait touché de l'argent pour convaincre son monarque de céder Amon Sûl au Rhudaur (rumeur vraie).

— Le médecin personnel du roi d'Arthedain se fait livrer d'étranges herbes au lever du jour (rumeur vraie, mais il s'agit tout simplement d'herbe à pipe).
— Un palefrenier a surpris une conversation concernant « l'enlèvement de la princesse », mais il n'a pas pu identifier les conspirateurs (rumeur vraie… mais sept princesses dúnedain se trouvent actuellement à Amon Sûl !).
— Le Rhudaur préparerait un coup de force pour s'emparer d'Amon Sûl d'ici deux mois (rumeur fausse).
— etc.

Pour inventer d'autres rumeurs, gardez une certaine vraisemblance et surtout ne mentionnez plus du tout l'enlèvement de la princesse. Une seule mention suffit largement…

Première chasse

Le deuxième jour de fête s'ouvre par une grande chasse organisée par les piqueurs du roi d'Arthedain. Toute la noblesse est présente en grand équipage, et plus d'une centaine de chevaux s'élancent peu après l'aube sur la piste du gibier. Les appels de cors retentissent dans le lointain, tandis qu'un faible soleil dissipe difficilement la brume…

Peu à peu, les chasseurs se séparent en petits groupes, qui à la recherche d'un cerf, qui à la poursuite d'un renard, qui restant à l'affût et comptant sur les prouesses des rabatteurs…
Les personnages des joueurs se trouvent mêlés au groupe des enfants du roi de Cardolan, Arvegil et Siriel. Ils parcourent la forêt et rencontrent un grand nombre de proies. La jeune fille fait preuve d'une grande habileté de cavalière et aussi d'excellents dons de chasseresse. Son frère, non moins habile, se révèle cependant un tueur cruel. Il abat le gibier sans discernement et donne la mort avec délectation à des animaux sans défense. Prenez le soin de décrire la chasse en détail et placez quelques péripéties mémorables mettant le gibier en scène… Vous en aurez besoin pour la suite du scénario.

Lorsqu'au milieu de la matinée Arvegil massacre une biche accompagnée de deux faons, il est violemment pris à partie par sa sœur. Elle lui reproche son goût du sang et son manque de jugement, lui fait remarquer qu'un bon chasseur ne touche pas aux jeunes animaux et qu'il ne connait rien à la noblesse de l'art cynégétique. « Mon cher frère, il serait temps que tu apprennes ce qu'est une vraie chasse. Poursuis donc un sanglier, un cerf, un loup… à moins que tu ne sois trop lâche pour t'attaquer à un animal qui répondra à tes coups ! Une vraie chasse, c'est le danger, une poursuite effrénée, un duel d'endurance, de ténacité et d'astuce entre l'homme et sa proie… Pas ces massacres où tu te complais ! Mais je te laisse à tes plaisirs de laquais… Tes exploits m'ont par trop écœurée, je rentre à Amon Sûl. »
Sur ces mots, elle éperonne son cheval et part dans les fourrés. Trois gentilshommes, saisissant au vol l'occasion de faire leur cour à la princesse de Cardolan, offrent aussitôt de l'escorter… A défaut de chaperon, la présence de trois aristocrates à ses côtés empêchera les mauvaises langues de jaser. Arvegil, assez déconfit, prie les personnages de rester en sa compagnie et tente désespérément de sauver la face.
Quand ses piquiers trouvent la trace d'un sanglier, il se lance aussitôt à sa poursuite, décidé à prouver qu'il peut s'attaquer à une bête dangereuse.
Il est important que les personnages ne suivent pas Siriel. En effet, un groupe d'espions du roi-sorcier a préparé son enlèvement et l'attaque sur le chemin du retour. Son escorte se fait massacrer. Si nos héros tiennent néanmoins à accompagner la jeune fille, tentez de les distancer en route. S'ils sont présents lors de l'agression, mettez-les hors de combat sans les blesser gravement.
Le Seigneur des Nazgûls a en effet décider de s'attaquer aux royaumes du Nord. Son objectif actuel est de saper l'unité entre les souverains dúnedain et de tenter d'éteindre leurs lignées. Pour cela, il compte enlever la princesse de Cardolan et la mettre sous le coup d'une malédiction pour qu'elle tue son frère une fois libérée… Il espère qu'elle sera tuée par les personnes venues au secours d'Arvegil. Le Cardolan se retrouvera provisoirement (et peut-être définitivement) sans héritier. Même si l'un des enfants est épargné, la mort d'un seul d'entre eux suffit déjà à affaiblir le royaume et à le satisfaire.
La deuxième partie du plan du roi-sorcier consiste à faire accuser Arthedain de l'enlèvement, son mobile supposé étant la récupération du Cardolan à la mort de son roi légitime, dépourvu d'héritiers.
A cet effet, ses espions ont volé des chevaux dans les écuries d'Amon Sûl. Si quelqu'un tente d'identifier les montures (par exemple en observant la forme des fers), les renseignements récoltés le conduiront vers le maréchal-ferrant de la forteresse. Les ravisseurs se sont également équipés d'armes de la garnison. De plus, ils ont reçu l'instruction de laisser échapper au cours de l'enlèvement quelques phrases « maladroites » accusant Arthedain. Ils laisseront la vie à l'un des nobles de l'escorte pour qu'il puisse témoigner (ils choisiront les personnages des joueurs si ces derniers ont refusé de quitter Siriel… les espions seront magnanimes, ils épargneront plusieurs personnes !). D'ailleurs, le simple fait que les espions laissent des témoins est un indice permettant de comprendre qu'il s'agit d'un coup monté. Des hommes agissant sur l'ordre du roi d'Arthedain ne commettraient pas une telle erreur ! Pour faire bonne mesure, les espions abandonnent une dague d'ordonnance sur les lieux de leur crime, arme portant clairement le blason d'Amon Sûl. Bien sûr, ce sont des êtres humains et non des gobelins ou autres créatures de la nuit. Si Arthedain doit être soupçonné, les ravisseurs doivent présenter figure humaine.

A la poursuite de Siriel

Si les personnages sont restés en compagnie du prince Arvegil, la disparition de Siriel n'est pas immédiatement découverte. Lors du festin du midi, son absence est finalement remarquée. Une brève enquête révèle qu'elle n'est pas rentrée de la chasse, et que les nobles qui s'étaient proposés pour l'escorter manquent aussi à l'appel. Certains craignent un accident, d'autres parlent d'une machination…
Des groupes de recherche s'organisent rapidement et après une heure d'investigations, le site de l'enlèvement est trouvé. Les gentilshommes accompagnant la princesse de Cardolan ont été massacrés (sauf pour le témoin précité). Les indices qu'il est très facile de rassembler semblent accuser Arthedain. Laissez les joueurs parvenir eux-mêmes aux conclusions suggérées par les « preuves » abandonnées par les hommes de main du roi-sorcier.
Quand la nouvelle parvient à Amon Sûl, c'est la stupéfaction générale… puis l'anarchie. Le roi de Cardolan hurle au scandale, exige la restitution de sa fille tandis que le souverain du Rhudaur en profite pour réclamer Amon Sûl, arguant que si l'Arthedain est innocent, il reste tout du moins incapable d'assurer la sécurité des lieux… Le sénéchal d'Amon Sûl se met de la partie, et insinue que l'enlèvement aurait très bien pu être simulé par le Cardolan ou perpétré par le Rhudaur précisément pour avoir une occasion de réclamer la forteresse. Les parents des personnes assassinées réclament justice. La confusion est à son comble.
Seul Arvegil a une réaction saine. Il réclame immédiatement des hommes d'armes au roi d'Arthedain et demande la participation de volontaires pour partir à la poursuite des ravisseurs. Lors de la répartition des sauveteurs, arrangez-vous pour que les personnages des joueurs ac-

compagnent personnellement le prince de Cardolan.
L'après-midi est déjà bien avancé quand la battue s'engage réellement. Les traces des kidnappeurs sont assez difficiles à suivre, mais elles semblent partir vers les montagnes, dans une région assez déserte. La nuit surprend le groupe et l'oblige à arrêter ses investigations. L'obscurité ne permet plus de suivre la piste des ravisseurs.
Le lendemain, les recherches reprennent. Les traces conduisent dans une contrée de plus en plus désolée, et le froid de l'automne se fait vivement sentir. Dans la matinée, les poursuivants font deux découvertes importantes. Premièrement : les criminels disposent de relais de chevaux et ont ainsi pu maintenir et peut-être même augmenter leur avance. Deuxièmement : ils suivent la bonne piste et Siriel est toujours avec eux. Elle a pu, lors d'un arrêt, piquer la broche de sa cape dans un buisson, bijou qu'ils découvrent sans difficulté.
Lors de la deuxième nuit, une meute d'une dizaine de loups, descendue des contreforts de la montagne, cerne le campement et attaque les poursuivants peu avant l'aube. Elle est menée par une grande louve noire (prenez garde à vos descriptions, ne révélez pas le sexe de l'animal. Parlez d'un grand loup noir). Si les personnages sont accompagnés de nombreux hommes d'armes, profitez-en pour vous débarrasser des PNJ superflus et décimez la troupe. Au cours de la lutte, le « loup noir » se rue sur Arvegil et le blesse grièvement à la gorge. Cependant, la meute finit par avoir le dessous et, refusant de combattre jusqu'à l'extinction, s'enfuira avant d'être anéantie. Prenez garde à ce que la louve noire ne soit pas blessée au cours de cette rencontre (pour le moment).
Au petit matin, le bilan est rapidement établi : le prince doit être raccompagné d'urgence à Amon Sûl pour y recevoir les soins nécessaires. Les rares hommes d'armes survivants se chargent de le protéger, tandis que les personnages des joueurs ont la responsabilité de continuer la poursuite. Il est important qu'ils ne perdent pas de temps s'ils veulent garder un espoir de libérer la jeune fille.
En fin de journée, les poursuivants semblent au bout de leur peine. Les traces mènent vers une caverne sombre et humide… A peine y pénètrent-ils, en courbant les épaules, que leurs sens sont assaillis par une impression étrange. Le lieu semble bizarre, malsain… presque perverti. Après avoir parcouru un petit tunnel, ils débouchent dans une grotte relativement imposante. Les reliefs de la roche semblent parfois prendre les traits de visages grotesques, tandis qu'une odeur de charnier plane dans l'atmosphère. Sur le sol, on distingue des lignes tracées dans la terre, des restes de cire, les cendres de plusieurs feux, de nombreuses empreintes de pas…
Mais les lieux sont vides de tout occupant. Si vos joueurs aiment les combats et que leurs personnages ne sont pas trop en mauvais état, vous pouvez faire intervenir quelques gobelins ou même des trolls lors de la visite de la grotte…
Attention, dosez soigneusement cette rencontre, personne ne doit mourir ni même être gravement blessé. C'est dans cette caverne que le roi-sorcier a lancé l'enchantement, la malédiction qui frappe désormais Siriel. Bien sûr, le Seigneur des Nazgûls a rejoint sa tanière une fois son forfait accompli et une confrontation directe avec les personnages est heureusement impossible.

La malédiction

Siriel a été transformée en louve noire. Cependant, elle ne prend cette forme que la nuit et reprend son apparence humaine dès le lever du soleil. Le Seigneur des Nazgûls désire maintenant qu'elle soit libérée, reconduite vers les siens… Elle sera ainsi dans la place pour attaquer son frère la nuit, lorsqu'elle n'aura plus le contrôle de ses actes.
En effet, sous forme animale, Siriel perd complètement sa conscience humaine et ne se rappelle que des événements des nuits précédentes. Elle a aussi gardé en mémoire les dernières émotions de la journée de sa capture. Son souvenir le plus marquant est son extrême colère contre son frère, provoquée par la cruauté de ce dernier envers les animaux. Lorsqu'il a lancé la malédiction, le roi-sorcier a perçu ces sentiments exacerbés et a décidé de les exploiter. Il a utilisé cette rage pour pousser la louve à poursuivre Arvegil et à le tuer. Bien sûr, Siriel sous cette forme n'a absolument pas conscience de ses actes, pas plus qu'elle n'est consciente de sa transformation. Elle garde cependant une bonne dose de son pouvoir de réflexion et une intelligence quasi humaine. Ses choix ne sont pas uniquement gouvernés par l'instinct et elle peut faire preuve de sentiments humains, comme la condescendance, le mépris ou l'arrogance (cela se vérifiera dans la « chasse » de la louve, voir plus loin).
Le roi-sorcier a lancé plusieurs enchantements pour que la louve soit protégée contre la magie en cas de confrontation avec un sorcier. Vous pouvez ainsi annuler les effets de sortilèges qui nuiraient à l'intensité du scénario. Le Seigneur des Nazgûls pense aussi favoriser de cette façon l'attaque de l'animal contre le prince de Cardolan. Par contre, il ne l'a pas protégée contre les dommages physiques, car il espère bien que la louve sera tuée par les épées des dúnedain.
Durant la journée, la jeune fille n'a aucun souvenir de ses nuits. Généralement, elle est épuisée et tombe de fatigue…
Après avoir été libérée par le roi-sorcier sous forme de louve, Siriel a été rejointe presque immédiatement par une meute de loups, attirés par le magnétisme intense qui se dégage de l'animal magique. Bien sûr, c'est elle, accompagnée de ses nouveaux fidèles, qui a attaqué la nuit précédente l'escorte du prince Arvegil.

La libération de Siriel

Les personnages des joueurs, une fois sortis de la grotte, n'ont plus de traces visibles à leur disposition, tout du moins dans l'immédiat. Ne pouvant savoir ce qui s'est passé, ils doivent « naviguer » dans les environs pour tenter de retrouver Siriel. Ils prennent rapidement conscience que la meute de loups qui les a attaqués la veille n'est plus sur leur piste. En fait, elle suit de près Arvegil et les hommes d'armes qui rentrent lentement à Amon Sûl.
Maintenant que la malédiction est lancée, le plan du roi-sorcier exige que Siriel soit libérée. Ses espions suivent la meute et gardent la jeune fille prisonnière durant la journée, attendant que le soleil soit couché pour délier ses liens. Attention, seule la moitié d'entre eux connaît la seconde partie du plan du roi-sorcier et savent qu'ils doivent faciliter la libération de Siriel. Ils abandonnent toute discrétion et attirent délibérément l'attention de leurs poursuivants, uniquement pendant le jour. Pour donner de la vraisemblance à la libération quand les sauveteurs surviendront, ils sacrifieront leurs camarades après une résistance de principe.
C'est ainsi qu'en fin de matinée, leur chef donne l'ordre de faire une pause, et se débrouille afin que le feu allumé pour préparer le repas dégage beaucoup de fumée. Gageons que cela suffira pour attirer leurs poursuivants… Dans le cas contraire, il fera ralentir l'allure et s'arrangera pour laisser des traces extrêmement visibles. Quand les personnages les « surprennent », le combat s'engage rapidement.
Après une courte bataille où la moitié de la troupe prend la fuite, Siriel est enfin libérée ! Elle est épuisée, n'a aucun souvenir de la cérémonie qui s'est déroulée dans la grotte (elle pense simplement y avoir passé la nuit) et semble en état de choc. Elle témoigne une grande reconnaissance à ses sauveurs et insiste pour être ramenée près de sa famille, restée à Amon Sûl. Quand on lui apprend que son frère est gravement blessé, sa réaction est quasi inexistante… Elle se contente de pousser un soupir et de secouer la tête. La chasseresse au caractère bien trempé a laissé place à une jeune femme exténuée et hagarde.
Il ne reste plus au petit groupe qu'à rebrousser chemin. La santé visiblement défaillante de la princesse les oblige à avancer très lentement… La nuit les surprendra de toute évidence sur la route. Peu avant le coucher du soleil, alors que le groupe traverse une forêt assez dense,

Loups

Prendre les caractéristiques du grand chien p. 93 des règles.

Trolls

Prendre leurs caractéristiques p. 94 des règles.

Les hommes du roi-sorcier

Utiliser la matrice de personnages, p. 87, et préparer plusieurs guerriers de niveau 3.

les espions du roi-sorcier lancent une attaque de diversion. Leur but est de distraire l'attention des sauveteurs pour permettre à Siriel de se transformer en louve sans être remarquée. De fait, dès que les premières flèches volent dans le ciel, elle hurle de terreur et s'enfuit dans les bois (à pied ou à cheval selon les circonstances). Les agresseurs attaqueront de préférence les personnes qui se trouvent près de la princesse, ou qui la suivent pour la protéger.

Une fois l'assaut repoussé (dès que la nuit est tombée, les attaquants s'enfuient), Siriel a disparu. A-t-elle été reprise par ses ravisseurs ? S'est-elle perdue dans les bois ? Il ne reste plus aux personnages qu'à battre les fourrés pour tenter de la retrouver.

Siriel s'est transformée en louve et a rejoint rapidement la meute, qui a grandi entre temps. Une trentaine de bêtes suivent maintenant ses ordres. La louve a rapidement compris qu'Arvegil était hors de portée, en sécurité derrière les murs d'Amon Sûl, et décide de passer sa frustration sur les compagnons de chasse de son frère. Cette nuit, les proies deviendront les chasseurs...

La chasseresse

Les recherches pour rejoindre Siriel doivent se faire à pied. La nuit est trop sombre et les buissons trop serrés pour permettre à un cavalier d'avancer en toute sécurité, et encore moins de suivre correctement une piste. Pensez à demander de quelles armes se munissent les personnages, et glissez adroitement une petite remarque sur l'inutilité des armes de jet durant la nuit. Tentez de démunir les aventuriers de la majorité de leur arsenal...

La nuit est tombée depuis une demi-heure quand nos héros entendent les hennissements de terreur de leurs chevaux. Leurs montures sont attaquées par la meute de loups et dispersées rapidement. Si quelqu'un est resté près d'elles pour monter la garde, il est sauvagement assailli et devrait songer à grimper à un arbre pour sauver sa vie...

Les loups semblent omniprésents. Leurs hurlements déchirent la nuit et les personnages déduisent avec raison qu'ils sont plus ou moins cernés. Attendez que tout le monde soit rassemblé (s'ils se sont séparés), et aménagez une rencontre avec la meute dans une clairière éclairée par une lune croissante (ne parlez surtout pas de pleine lune, cette dernière évoque trop les loups-garous et il ne faut pas que les joueurs devinent trop rapidement le rôle de la métamorphose dans cette aventures). La louve noire, montée sur un grand rocher, se découpe sur le ciel nocturne... Elle regarde fixement ses nouvelles proies, environnée d'une trentaine de loups. Le rapport de force n'est définitivement pas en faveur des humains, et la solution la plus sage est de prendre ses jambes à son cou. Si certains préfèrent le combat, laissez-les payer leur folie... Une nouvelle fois, évitez à tout prix que la louve soit blessée.

Le chef de meute (la louve noire) lance quelques jappements pour rappeler les animaux qui se trouvent derrière les humains. Les loups se regroupent et se contentent d'observer les personnages. Un couloir est dégagé... la fuite est possible. Il semble même que c'est ce que les loups attendent, comme s'ils voulaient s'offrir le plaisir d'une chasse à courre : c'est effectivement le dessein de « Siriel » ! Après avoir laissé quelques minutes d'avance aux humains (comportement tout à fait anormal pour des loups, rappelons-le), la poursuite effrénée s'engage. Les chasseurs d'hier deviennent les proies d'aujourd'hui. Les loups font preuve de toutes les qualités d'un chasseur que Siriel avait soulignées dans ses reproches à son frère : ténacité, endurance, astuce. Conduisez la battue de façon à ce qu'elle rappelle par certains détails la chasse à laquelle les personnages ont participé lors du second jour des festivités. Si leur gibier avait emprunté un ruisseau pour tenter de faire perdre sa trace, présentez un cours d'eau aux fuyards. Si le cerf qu'ils chassaient s'était retrouvé bloqué au sommet d'une petite falaise, placez-les dans la même position. Ils doivent ressentir une impression de déjà-vu, sauf qu'ils sont à la place du gibier. Les loups les traquent, les cernent, pour ensuite les laisser s'échapper sur le fil. Ils jouent avec eux. Les hurlements se croisent et s'entrecroisent dans la nuit, le bruit de leur course retentit dans le sous-bois. Il est impossible de savoir le nombre exact de bêtes qui sont sur les talons des aventuriers. Ces derniers perdent rapidement tout sens de l'orientation...

De temps à autre, deux ou trois loups distancent le reste de la meute et se lancent à l'attaque... puis repartent aussi brusquement dans les fourrés.

Provoquez une panique complète... Les personnages doivent vraiment ressentir les émotions du gibier. Faites-leur comprendre que la situation devient de plus en plus désespérée. Peu à peu, la fatigue se fait sentir, leurs armes leur tombent des mains. La nuit s'écoule, la fatigue laisse place à l'épuisement. L'aube n'est pas loin quand la meute se rapproche finalement pour l'hallali ! Le temps du jeu est terminé pour les loups. Cette fois, ils ont l'intention de tuer.

Ce n'est qu'au moment où les joueurs se demandent si finalement vous n'allez pas massacrer leurs personnages qu'une patrouille d'Arthedain (ou un groupe d'elfes, après tout Fondcombe n'est pas si loin) survient à point nommé. Le combat s'engage immédiatement mais s'arrête tout aussi brusquement. La meute, comprenant que ses proies lui échappent, prend la fuite. La louve noire lance un hurlement de défi avant de quitter les lieux.

La patrouille aide les personnages à retrouver leurs chevaux, une fois leurs blessures pansées et après un repos mérité et nécessaire. Le soleil est levé depuis deux heures quand ils retrouvent finalement Siriel, blottie sous un grand rocher, non loin du lieu de l'attaque des hommes de main du roi-sorcier. Elle semble terrifiée et ne pas avoir dormi de la nuit (et pour cause...). Elle raconte qu'effrayée par l'attaque, elle s'est blottie dans ce trou pour échapper à ses poursuivants. Ensuite, les hurlements des loups l'ont paniquée et elle n'a pas osé les rejoindre... Les fauves ont même rôdé près de sa cachette, mais ils ne semblent pas avoir prêté attention à sa présence. Son récit est parfaitement plausible. Si on tente de lire les traces autour du rocher, on verra qu'effectivement les pas de Siriel mènent sous le rocher et n'en ressortent plus. Des traces de loups sont aussi visibles à proximité.

Amon Sûl n'est plus qu'à quelques heures de cheval. La patrouille apprend aux héros que le prince Arvegil a pu rejoindre la forteresse la veille, en fin d'après-midi. Il a passé la nuit dans la grande tour, soigné par les meilleurs médecins des trois cours.

Retour au château

Quand les personnages arrivent finalement à Amon Sûl, ils sont accueillis triomphalement, d'autant plus qu'un des hommes de la patrouille les a précédés pour annoncer la bonne nouvelle. La reconnaissance du roi de Cardolan n'a pas de limites (tout du moins dans ses discours... en ce qui concerne le trésor royal, c'est une autre affaire).

L'identité des ravisseurs n'est toujours pas prouvée, et l'atmosphère reste franchement soupçonneuse quant à la responsabilité de chacun. Dans l'éventualité où les héros ont fait prisonnier l'un des espions du roi-sorcier, celui-ci refuse bien sûr de parler. Si l'on utilise sur lui des moyens violemment « persuasifs », il finira par craquer et avouer que son maître a ordonné de semer des indices pour faire accuser le royaume d'Arthedain. Par contre, il ne révélera jamais l'identité de ce maître, car il est bien trop terrifié pour cela. On ne trahit pas impunément le roi-sorcier. Si aucun espion n'a été capturé et interrogé, le mystère reste entier.

Une visite au prince Arvegil permet d'être rassuré sur son sort. Il est alité et encore très faible, mais sa vie n'est plus en danger. Siriel, quand elle se rend au chevet de son frère, semble complètement désorientée. Elle est agitée par des sentiments contradictoires (l'amour fraternel et la haine sous-jacente de la louve) et semble au bord de la crise de nerfs. Il semblerait à un observateur désinvolte qu'elle craint son frère...

Grâce à la conclusion heureuse de l'affaire, les festivités peuvent reprendre leur

cours. L'atmosphère s'est un peu détendue, et même si les rires sont quelquefois forcés, tout le monde s'efforce d'oublier les accusations portées hâtivement dans le feu de l'action. Un grand festin est annoncé pour le soir, où les personnages seront les invités d'honneur.

Le soir venu, la grande salle de la tour est comble. Siriel n'est pas présente, et son absence est mise sur le compte du choc et de la fatigue. Les mets sont délicieux, le vin coule à flots, les ménestrels égaient les cœurs et tout semble se passer pour le mieux dans le meilleur des mondes. Mais dans la nuit, des hurlements de loups se font entendre. A la lisière de la forêt, tout près du château, la meute rôde. Peu de gens prêtent attention aux hurlements... mais les personnages, gibier la nuit précédente, ont immédiatement la chair de poule. Les cris des fauves les ont tellement effrayés la veille qu'ils les remarquent aussitôt. S'ils font remarquer la présence de loups dans les environs, le général qui assure le commandement de la garnison d'Amon Sûl les rassure en leur affirmant que la forteresse est très bien gardée. Au moment même où il leur promet qu'ils n'ont rien à craindre, un nouveau hurlement retentit... dans les murs mêmes du château ! Avec l'écho des vieilles pierres, il est difficile de cerner d'où vient le cri. Mais dans le silence qui s'est immédiatement abattu, l'origine du deuxième hurlement ne laisse aucun doute. Il provient de l'étage, de l'endroit où repose Arvegil.

Quand les personnages arrivent dans la chambre du prince de Cardolan, ils le découvrent l'épée à la main, se tenant au montant du lit pour ne pas s'effondrer. En face de lui, la louve noire grogne et découvre les crocs. Le désordre de la chambre indique que le combat a déjà commencé, tout comme le sang qui poisse l'épaule de l'animal. Arvegil a porté le premier coup, mais les forces lui manquent et il est évident qu'il ne peut plus se défendre. Il est temps d'intervenir.

Si vous désirez préserver un *happy end*, évitez à tout prix que la louve soit tuée. Les règles de JRTM vous permettent de rendre un ennemi inconscient sans avoir à l'achever, servez-vous en.

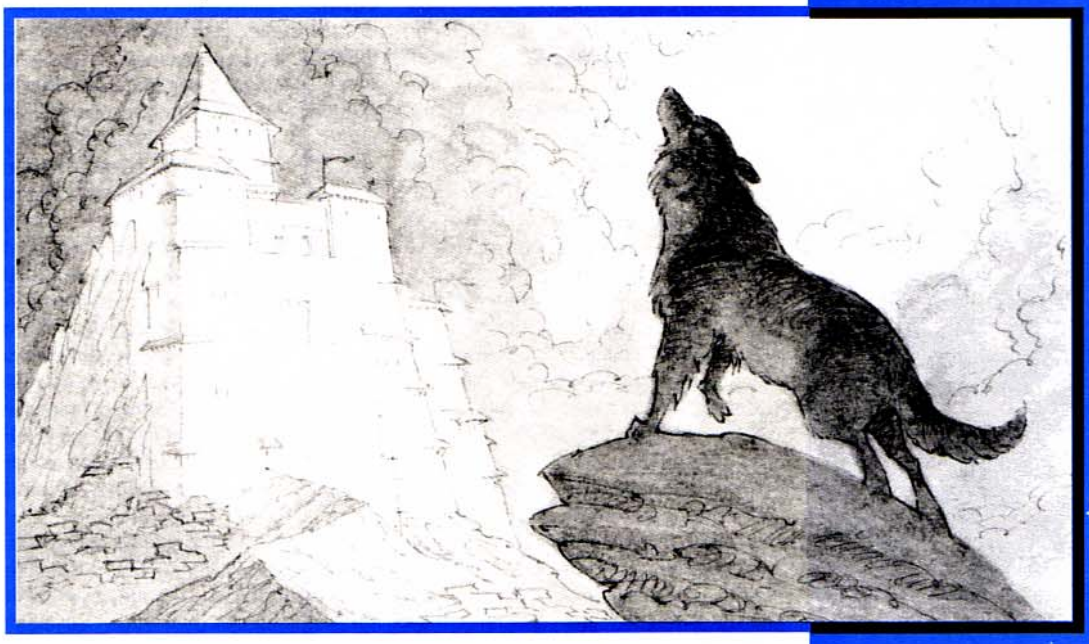
Pour donner une chance aux personnages de reconnaître la louve pour ce qu'elle est, Siriel transformée, mentionnez plusieurs faits qui devraient leur mettre la puce à l'oreille :

— l'éclat de haine dans ses yeux bleus. Les yeux d'un loup sont normalement jaunes ;

— aucun loup n'a pu pénétrer dans le château, si ce n'est par magie. Ou alors, il devrait être présent avant la nuit. Dans ce dernier cas, il aurait beaucoup de mal à dissimuler sa présence aux centaines de personnes présentes dans les lieux. Sa présence est donc un mystère ;

— un sortilège ou un objet permettant de détecter la magie révèle que l'animal est entouré d'un halo surnaturel ;

— un personnage connaissant très bien la nature peut, maintenant que l'animal est proche, se rendre compte qu'il s'agit d'une louve et non d'un loup ;



— vous pouvez aussi mettre les pieds dans le plat : une servante hurle que la princesse Siriel a disparu de sa chambre ! Si l'un des aventuriers avait décidé de rester en compagnie de Siriel et de ne pas se rendre au festin, il assiste à la transformation de la jeune fille à la tombée de la nuit. La métamorphose est immédiate et très rapide. La surprise du personnage l'empêchera de réagir immédiatement et la louve aura le temps de s'enfuir. Elle empruntera le corridor qui mène à la chambre d'Arvegil... Cependant, le héros pourra donner rapidement l'alerte et intervenir tout de suite pour aider le blessé.

Dans la chambre d'Arvegil, la situation devient difficile. La louve s'apprête à bondir, le prince s'affaisse au pied du lit... Il faut arrêter l'animal par la force, et le maîtriser sans le tuer (en espérant que son identité a été comprise). Une fois ce tour de force achevé, il ne reste plus qu'à attendre le lever du jour pour que Siriel reprenne forme humaine. Comme expliqué précédemment, elle ne se souvient absolument pas de ce qu'elle a fait. Elle niera d'abord l'évidence, refusant de croire qu'elle est victime d'une telle malédiction. Mais elle ne peut réfuter la preuve ultime : le coup d'épée qu'elle a reçu à l'épaule. Son dernier souvenir est de s'être endormie paisiblement dans son lit, ne portant pas la moindre trace de blessure.

Il faut maintenant trouver une solution pour libérer Siriel de l'enchantement du roi-sorcier. Seulement, les magiciens sont extrêmement rares et aucun n'est présent à Amon Sûl (si ce n'est le personnage de l'un des joueurs, mais cet exploit n'est pas à sa portée). Un sort de divination normal ne donnera aucun renseignement valable, mais confirmera la nature de la malédiction : Siriel se transforme en louve dès que le soleil se cache, et est alors condamnée à poursuivre son frère pour le tuer.

A la recherche de la solution

Toutes les personnalités présentes à Amon Sûl, une fois mises au courant de la situation, s'accordent sur un point : toute cette affaire est un complot destiné à affaiblir le royaume de Cardolan. Malheureusement, personne ne peut trouver de solution. Des précautions immédiates sont prises pour que Siriel ne blesse personne une fois la nuit tombée. La jeune fille est très touchée par ce qui lui est arrivé, et sombre dans une mélancolie profonde. Elle ne parle pratiquement plus, refuse de se nourrir. Si la situation se prolonge, le pire est à craindre.

La meilleure solution pour trouver le remède de la malédiction est de se renseigner auprès des grands sages des Terres du Milieu. Le plus proche est Elrond, à Fondcombe, mais il est aussi possible de consulter Círdan, Galadriel ou l'un des Istari (à partir de l'an 1000 pour ces derniers). Cependant, comme le temps presse, un voyage à Fondcombe semble la solution la plus raisonnable.

Après un voyage sans événement marquant, les personnages réussissent à prendre contact avec Elrond. S'ils ne se sont jamais rendus à Fondcombe, profitez-en pour leur décrire la magnificence des lieux, la joie de vivre des elfes, la sérénité du cadre... Dès qu'Elrond est mis au courant de la situation, il reçoit personnellement les messagers. Quand la malédiction lui est décrite, il semble très soucieux, promet de faire des recherches immédiates et leur offre l'hospitalité d'Imladris.

Le lendemain, Elrond apporte la réponse qu'il a trouvée en consultant sa bibliothèque et en utilisant ses vastes connais-

sances. Pour délier Siriel de la malédiction, il faut qu'elle soit libérée de sa haine à l'égard d'Arvegil quand elle est sous forme de louve. Pour cela, il faut qu'elle comprenne que celui qu'elle prend pour un ennemi est son frère... Sa vision doit être éclaircie. Pour arriver à cette fin, il faut donc que le regard du frère et de la sœur (sous forme de louve) se croisent au travers d'un palantír. La grande puissance de cet orbe, son lien avec le passé des princes dúnedain, ses pouvoirs de clairvoyance suffiront peut-être à briser le maléfique enchantement du roi-sorcier. La haine entre la louve et le mauvais chasseur s'éteindra devant les sentiments d'affection d'une sœur pour son frère, rehaussés par le palantír. Heureusement, Amon Sûl abrite l'une de ces reliques. Il ne reste plus aux messagers qu'à rapporter la bonne nouvelle.

Si vous souhaitez corser la difficulté, vous pouvez préparer une embuscade des espions du roi-sorcier sur le chemin du retour. Ils ont compris que les aventuriers qu'ils ont déjà affrontés plusieurs fois avaient pris en main la destinée des héritiers de Cardolan. Ils sont maintenant déterminés à les empêcher de mener leur mission à bien et lanceront toutes leurs forces dans l'attaque. Il sera facile aux personnages de reconnaître leurs agresseurs, et peut-être penseront-ils à faire des prisonniers s'ils n'ont pas saisi cette occasion auparavant. De cette façon, ils pourront enfin faire éclater la vérité sur la responsabilité de l'enlèvement et dissiper tous les soupçons qui continuent à empoisonner l'atmosphère. Cette fois, un interrogatoire révélera le nom de la personne instigatrice de la machination.

Arrivés à la forteresse, il reste un dernier obstacle à surmonter. Durant l'absence des messagers, les tensions se sont aggravées entre les souverains, et le roi de Cardolan accuse ouvertement son cousin d'Arthedain d'avoir manigancé toute l'affaire pour lui voler son domaine... Ses accusations ne sont pas très cohérentes mais le chagrin lui trouble l'esprit. Le roi du Rhudaur jette de l'huile sur le feu en faisant semblant de jouer les conciliateurs... Il convoite toujours Amon Sûl et pense qu'il a l'occasion de se faire attribuer la garde de la forteresse en démontrant l'incompétence d'Arthedain d'une part, et en soulignant la faiblesse actuelle du royaume de Cardolan. Le ton monte d'heure en heure... et obtenir le prêt du palantír pour rompre la malédiction risque de devenir une négociation très complexe.

Il reste ensuite à organiser la confrontation entre Arvegil et la louve, sans que celle-ci ne mette le prince en pièces et bien sûr sans la blesser. Si Siriel est très faible sous forme humaine, la louve semble conserver ses forces et a gardé toute sa hargne.

Épilogue

Si vous avez choisi un nécromancien comme instigateur du complot, et non le roi-sorcier d'Angmar, il est tout à fait possible de prolonger le scénario par une « expédition punitive » dans l'antre de ce dernier, une tour fortifiée ou un petit château construit dans les étendues gelées qui se trouvent au nord d'Arthedain. Si les personnages partent seuls, ajustez les défenses en conséquence, pour qu'ils aient une chance de réussir. S'ils se font accompagner d'une troupe, un véritable siège peut s'engager, propice à de nombreuses actions héroïques.

Si l'aventure se termine bien, les personnages gagnent l'amitié éternelle (enfin presque, avec la haute noblesse, la notion d'éternité semble un peu distordue) du prince de Cardolan, qui succédera un jour à son père. Ils pourront ultérieurement faire appel à lui, et toute requête raisonnable leur sera accordée sans la moindre difficulté. Si l'un de héros est de naissance noble, rien ne l'empêche de commencer à courtiser Siriel (s'il en a l'audace). La jeune fille verra ses attentions d'un œil très favorable...

Si vous avez choisi de situer le scénario vers 1340-1349, vous pouvez transformer le déroulement des événements et provoquer la mort des deux derniers héritiers de Cardolan. Ainsi, vous aurez un moyen d'expliquer l'extinction de la lignée, qui n'a jamais été donnée dans les œuvres de Tolkien. Les personnages auront participé à un événement historique, ce qui compensera le fait qu'ils n'ont pu sauver Arvegil et Siriel.

En 1349 le roi d'Arthedain, Argeleb I, réclamera l'intégralité d'Arnor car les deux familles royales de Cardolan et de Rhudaur se sont éteintes. Cette requête accéléra la chute des royaumes du Nord, et le roi-sorcier sera presque parvenu à son but.

Et avec Simulacres ?...

Les Terres du Milieu sont un monde merveilleux, où les joueurs peuvent incarner sans problème des personnages héroïques. Mais ils ne sont pas pour autant (ainsi que ceux qu'ils vont rencontrer) des surhommes, ils sont toujours, quel que soit leur degré de légende, à la merci d'un coup d'épée bien placé.

En ce qui concerne la magie, elle n'est pas accessible aux personnages-joueurs, et est extrêmement rare (il n'y a pas un seul magicien à la fête décrite dans le scénario). C'est donc un jeu d'atmosphère, que le meneur de jeu aura à cœur de ne pas transformer en épopée barbare.

Les personnages

- **Siriel :**
PNJ Moyen, Equitation et Chasse +1.
- **En louve :**
Attaque 12, Pistage 10, PV 7, PS 6, EP 3, Puissance 1, Rapidité 2, Précision 0, Dégâts [d] crocs et [b] griffes.
- **Arvegil :**
PNJ Moyen, Equitation +1, Epée et Chasse 0.
- **Les loups :**
Attaque 8, Pistage 10, PV 5, PS 5, Dégâts [c] crocs et [b] griffes.
- **Les Elfes en patrouille :**
PNJ Forts (3 en Végétal), Arc +1, Epée longue +1.
- **Elrond :**
PNJ Exceptionnel (12 à tous ses jets de dés), PV 8, PS 7, EP 8, Charisme +2, Légendes +3.
- **Le Roi-Sorcier :**
PNJ Exceptionnel (11 à tous ses jets de dés), PV 15, PS 10, EP 10, Charisme +2, Maléfices +2.

Les lieux et les actes

— Dans la caverne, un personnage qui réussit un Test Cœur + Perception + Humain -2 ressent qu'un acte maléfique et exceptionnel y a été commis.

— Un personnage qui a le loisir d'examiner la louve fait un Test Corps + Perception + Animal. Si le Test est juste réussi, le personnage sent que l'animal n'est pas commun. S'il réussit de 2 ou plus, il distingue ses yeux bleus. S'il réussit de 4 ou plus, il sait en plus que c'est une louve.

— Lors du combat contre la meute, un personnage qui réussit Instinct + Perception + Animal -2 sent que le chef de meute n'agit pas comme un loup normal.

— Un personnage qui suit avec attention les rencontres entre le frère et la sœur, et réussit un Test Cœur + Perception + Humain saura (en fonction de la Marge de Réussite) quels sont leurs sentiments l'un pour l'autre.

Une brève histoire des trois royaumes d'Arnor

Arnor, surnommé le Royaume du Nord, est la plus vieille monarchie dúnadan des Terres du Milieu. Il est fondé par Elendil en l'an 3320 du Deuxième Âge, en même temps que le Gondor. Sa double couronne est divisée à sa mort entre ses fils Isildur et Anarion, séparant pour plusieurs siècles l'Arnor et le Gondor.

A son apogée, l'Arnor comprend toutes les terres entre les deux grands fleuves du nord, le Gwathlo-Bruinen et le Lhún. Sa première capitale est Annúminas, mais elle est déplacée vers 861 du Troisième Âge à Fornost, la ville la plus importante du pays. A la différence du Gondor, Arnor n'a pas prospéré et le dépérissement de sa population commence après la désastreuse bataille des Champs d'Iris (an 2 du Troisième Âge). Là, Isildur et ses trois fils aînés trouvent la mort et l'Unique est perdu... Mais en dépit de tous ces troubles, la lignée d'Isildur est préservée jusqu'au couronnement, à la fin de la guerre de l'Anneau, d'Elessar-Aragorn, second détenteur de la double couronne après Elendil.

Quand Eärendur, le dixième roi d'Arnor, meurt en 861 du Troisième Âge, son royaume est divisé entre ses trois fils. L'aîné devient roi d'Arthedain. Les deux autres héritent de domaines de moindre taille, et fondent le Cardolan et le Rhudaur.

Le royaume d'Arthedain

Sa capitale est Fornost. Son territoire comprend les terres entre le fleuve Lhûn et le Brandevin et la région se trouvant au nord de la Grande Route de l'Est, jusqu'au mont Venteux. Arthedain a en sa possession les deux Palantíri du Nord gardés par les hommes du Troisième Âge.

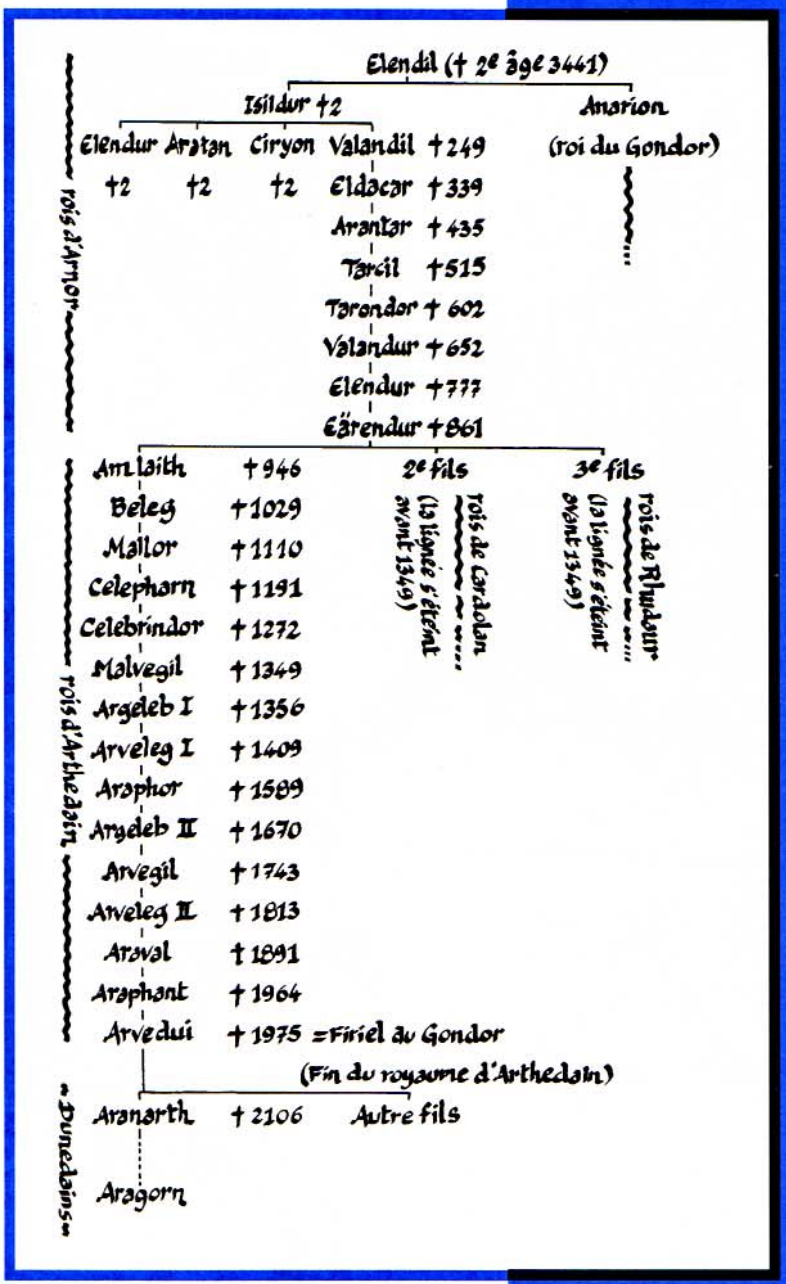
Les rois d'Arthedain descendent d'Amlaith, fils aîné d'Eärendur, dernier roi d'Arnor. C'est par lui que la lignée d'Isildur est préservée pour aboutir à Aragorn.

Durant toute son histoire, le royaume d'Arthedain reste isolé du Gondor, sauf pendant le règne d'Araphant (1891-1964). Celui-ci arrange le mariage de son fils, Arvedui, qui sera le dernier roi d'Arthedain, avec la princesse Fíriel, fille d'Ondoher du Gondor. A la mort de ce dernier en 1944, la prétention d'Arvedui au trône du Gondor est rejetée, mais les royaumes restent néanmoins alliés.

En 1349 Argeleb I, roi d'Arthedain, réclame lors de son accession au trône la suzeraineté sur tout l'Arnor. En effet, les familles royales du Cardolan et du Rhudaur viennent de s'éteindre... Après cette époque, le royaume d'Arthedain est de temps en temps improprement dénommé Arnor.

Le Rhudaur, soutenu par Angmar, prend prétexte de cette demande pour attaquer l'Arthedain. Quelquefois aidé par le Cardolan, le Lindon et Fondcombe, Arthedain réussit à repousser les grandes offensives de 1356 et de 1409, ainsi que diverses attaques mineures. Cependant, ses forces s'amenuisent. En 1974, Angmar capture Fornost et le royaume tombe. Le roi Arvedui envoie ses fils en Lindon chez les elfes et reste parmi ces derniers dans les Hauts du Nord (Norths Downs). Finalement, il s'enfuit dans l'Ered Luin où il se cache dans les mines des nains, jusqu'à ce que la faim lui fasse chercher refuge chez les Lossoth. Au printemps 1975, Círdan envoie un vaisseau à Forechel pour le secourir, mais le navire est piégé par les glaces et le dernier roi d'Arthedain se noie avec ses hommes.

Finalement, Angmar est vaincu par les elfes de Lindon et de Fondcombe et les restes de l'armée d'Arthedain, aidés par une large force venue du Gondor et commandée par Eärnur. Cependant, le royaume d'Arthedain par trop affaibli ne ressort pas de ses cendres... Fornost déserté, les dúnedain du Nord éparpillés, les grands royaumes de cette région ont vécu. Les héritiers d'Isildur deviennent les chefs des « rôdeurs », mais ils n'oublient pas leur gloire passée. Les tronçons de Narsil, l'épée d'Isildur, sont précieusement gardés à Imladris par Elrond... Lors de la guerre de l'Anneau, l'épée sera reforgée et l'Arnor et le Gondor à nouveau réunis par Elessar.



Le Cardolan

Son territoire comprend les terres au sud de la Grande Route de l'Est, entre le Baranduin et le Gwathlo-Mitheithel. Les dúnedain de Cardolan défendent leur pays contre Angmar jusqu'en 1409... A cette date, le pays est complètement envahi par les forces du roi-sorcier et les dúnedain doivent se réfugier dans la Vieille Forêt et les Hauts des Galgals. C'est durant cette longue guerre que le dernier prince de Cardolan est tué. Cependant, Angmar est temporairement vaincu avec l'aide des elfes, et la population de Cardolan peut rentrer dans ses foyers vers 1409. En 1636, la Grande Peste tue les derniers dúnedain et de grandes parties du pays, surtout Minhiriath dans le sud, sont dépeuplées. Après cette époque, Cardolan n'existe plus en tant que nation, mais il est resté sans doute quelques peuplements épars dans cette région jusqu'à l'époque de la guerre de l'Anneau.

Le Rhudaur

Son territoire comprend toutes les terres entre les Collines du Vent (Weather Hills), les landes d'Etten et les monts Brumeux, y compris l'Angle. Les dúnedain restent rares dans ce pays, et en 1350 le royaume est finalement contrôlé par les Hommes des Collines alliés à Angmar.

Lors de la défaite finale du roi-sorcier en 1975, le Rhudaur, passé du côté des forces de Sauron, tombe et sa population est détruite ou éparpillée.

AIDE DE JEU

texte
André Foussat
illustration
Bernard Bittler

LA VISION DE BERNADETTE

Pour Nephilim

En aide de jeu : un métamorphe et deux invocations kabbalistiques

Pour cette aventure, il est utile de prévoir une carte de la région parisienne (Melun-Sens), ainsi qu'un guide touristique de la Sicile. Les personnages (4 à 5) peuvent être des nephilim débutants ou moyennement expérimentés.

Extrait de *La gazette de l'Est parisien*, journal distribué gratuitement dans la région de Melun, article paru le 26 mars dans la rubrique des faits divers :

« C'est dans le petit village de Moissy-Cramayel, à quelques kilomètres à peine de Melun, que vit Mme Michu, 57 ans, boulangère de son état. Elle dit avoir aperçu « comme je vous vois, mon bon monsieur » dans la nuit du 24 au 25, vers 3 heures 30, une sorte de cheval avec des ailes, des plumes à la place de la robe et des serres en guise de pattes antérieures. Inutile de dire que le cri qu'elle a alors poussé a tiré son mari, le boulanger Michu, de devant son four et quelques-uns de ses voisins de leurs lits respectifs. Après avoir réussi à la calmer et à comprendre les paroles affolées que la digne femme proférait alors, force leur a été d'admettre que rien dans les environs ne ressemblait à cette description… Rêve éveillé ou méfaits de l'alcool en cette fin d'hiver, on est en droit de se poser la question.

Pourtant, la description de cette femme est troublante à plus d'un titre. D'abord, elle correspond pleinement à celle de Pégase, animal mythique tiré des légendes grecques. Ensuite, elle concorderait presque avec la déclaration recueillie par les gendarmes du village, alors qu'ils avaient arrêté pour tapage nocturne et dans un état d'ivresse avancé un individu connu sous le nom de la Merluche, SDF notoire, deux nuits plus tôt. « Un grand cheval, habillé comme avec des plumes, m'sieur l'agent », tel pourrait en être le résumé. A Moissy-Cramayel, on s'interroge, et nombreux sont les habitants de ce village (mais comment les appelle-t-on ?) à passer une partie de leurs nuits armés d'un appareil photo ou d'une paire de jumelles, espérant revoir le cheval de la mère Michu, comme il est déjà dénommé là-bas. GD »

Le début de l'histoire

Les personnages, des nephilim déjà incarnés depuis quelques temps, ne découvrent bien entendu pas cet article par hasard. Ils ont été attiré dans la région car ils ont senti la « mort » de l'un des leurs. En effet, lorsqu'un nephilim quitte son simulacre, il se produit un ébranlement dans le Ka, perceptible à distance par les autres nephilim. L'un des personnages-joueurs, ou tous si vous le désirez, sont de passage aux environs de Melun la nuit au cours de laquelle Gilbert Van der Schmurtzeler (voir plus loin) trouve la mort. Si les personnages ne se connaissent pas déjà, ils peuvent s'être rencontrés à cette occasion, ou au début de leurs investigations, quelques jours à peine après les faits relatés dans le journal.

Si vos joueurs ont des personnages débutants (non encore incarnés), c'est Gilbert Van der Schmurtzeler lui-même qui a ramené leurs stases de l'un de ses récents voyages en Belgique. Il les a placées dans une des excavations réalisées pour des travaux de parking place Vendôme à Paris, à l'abri des regards indiscrets. C'est à cet endroit et à 12 h12 exactement le 24 mars que va passer un plexus (le hasard fait toujours très bien les choses dans le jeu de rôle…). Lors de leur éveil, les personnages pourront ainsi récupérer leurs stases aisément et, dans l'une d'elles, ils trouveront un message, signé VdS, leur donnant rendez-vous à l'hôtel Bonsaï, sur la nationale 6 juste avant Melun. Ils s'y trouveront donc lors de la mort de leur « sauveur » et sentiront la « perturbation dans la force » due à celle-ci. Le 26 mars, ils trouveront l'article de *La gazette de l'Est parisien* parlant de l'hippogriffe.

Ces éléments : la mort de l'un des leurs et la description de l'hippogriffe (voir aide de jeu) dans le journal, sont les seuls indices à la disposition des joueurs au début de l'aventure. Néanmoins, même pris séparément, ils doivent sembler assez importants pour les motiver à en rechercher les origines et à comprendre ce qui peut bien se passer dans la région.

La piste est encore fraîche…

S'ils enquêtent, en particulier auprès de la gendarmerie locale, ils pourront apprendre un certain nombre de choses. Essentiellement, que dans la nuit du 24 au 25, a été découvert le corps sans vie de M. Gilbert Van der Schmurtzeler, de nationalité belge. En insistant un peu, ils pourront même savoir que la mort de M. Van der Schmurtzeler était causée par une importante perte de sang due à un bras droit tranché net au niveau de la clavicule et que le malheureux s'était traîné sur plusieurs centaines de mètres avant de succomber à ses blessures. Plus fort encore, la section de bras tranchée n'a pas été retrouvée !

Toujours auprès des gendarmes Sylvestre et Martin de Moissy-Cramayel, ils apprendront que, dans la nuit du 24 au 25, vers 3 h30 précisément, alors qu'ils étaient installés sur la N6 à bord de leur véhicule équipé d'un vélocimètre-radar couplé à un appareil photo, leur installation est tombée en panne pendant plusieurs minutes, puis tout est rentré dans l'ordre de lui-même. Ils n'ont pas la moindre idée de l'origine du problème…

Chercher à retrouver le journaliste (l'article de *La gazette* est signé des initiales GD) les mènera à rencontrer Gérard Dupuis, chef de rubrique des chiens écrasés et quelques autres articles mineurs, qui ne sait rien d'autre hormis ce qu'il a écrit. C'est un individu terne aux doigts jaunis par la nicotine, qui ne pourra que confirmer les dires de Bernadette Michu et de la Merluche.

Un potentiel de Contact élevé auprès des autorités policières, à Melun ou à Paris (ainsi que des recherches dans la bonne direction), permettra d'apprendre plusieurs informations importantes. D'une part que l'autopsie de Gilbert Van der Schmurtzeler a révélé des traces de soporifique dans le sang de la victime, ainsi qu'une blessure très légère à la base du cou ; et d'autre part que le Belge défunt avait un faux passeport et, globalement, une allure bizarre : cheveux presque rasés et pratiquement blancs, oreilles petites et très aplaties, mains fines et doigts comme soudés ensemble, peau extrêmement lisse. De là à en déduire qu'il s'agissait d'un nephilim de l'eau, d'un Dauphin (voir aide de jeu), il n'y a qu'un pas. Attention, la piste concernant le faux passeport n'est pas développée dans ce scénario mais pourra faire l'objet de recherches ultérieures en Belgique, où l'occulte est très présent.

Les Artisans choisis de la Juste Géhenne

Il s'agit d'une société secrète mineure rattachée à l'ordre du Bâton (les templiers). Elle est basée à Savigny-le-Temple, village au nom prédestiné situé à quelques kilomètres à peine de Moissy-Cramayel, et elle est affiliée à la commanderie de Provins. En fait, à Provins, les Artisans choisis de la Juste Géhenne sont considérés comme des farfelus aux idées et aux agissements plutôt loufoques. Les membres de la société sont des notables de la région, aidés par quelques-uns de leurs amis, clients ou débiteurs. Ces derniers n'ont pas

Les Artisans choisis de la Juste Géhenne

Gérard Ville
Docteur en sciences
Sexe : M. Age : 42 ans.
Niveau social : 14.
Education : 18.
FOR 9, CONS 10, INT 18, DEX 14, CHA 8, Ka-Soleil 9.
Compétences :
Art/photographie (70 %), dessin (40 %) ;
Tec/électronique (75 %) ;
Occ/kabbale (25 %) ;
Sci/informatique (80 %), mathématiques (80 %), physique (60 %), optique (85 %) ;
Combat/fusil de chasse (30 %).

Jacques Mimoun
Médecin
Sexe : M. Age : 67 ans.
Niveau social : 16.
Education : 16.
FOR 12, CONS 10, INT 16, DEX 17, CHA 16, Ka-Soleil 14.
Compétences :
Soc/savoir-faire (60 %) ;
Occ/alchimie (25 %) ;
Per/observer (50 %), psychologie (50 %) ;
Com/éloquence (75 %), s'informer (60 %) ;
Sci/médecine (75 %), chirurgie (80 %) ;
Combat/fusil de chasse (30 %).

connaissance des aspects occultes de la société secrète et assistent uniquement à des réunions d'information et des soirées de charité préparées par les cinq membres actifs de l'organisation. Ceux-ci sont le docteur Jacques Mimoun, médecin à la retraite ; maître Pierre Lafarges, notaire ; le docteur Alain Le Huérou, pharmacien ; Paul Buisson, industriel local ; et Gérard Ville, ingénieur et docteur en sciences.

Les Artisans choisis de la Juste Géhenne ont pour but théorique, auprès des autorités templières de Provins, de « protéger la région contre les actes dévastateurs des nephilim ». Leur but réel est en fait de capturer un (ou plusieurs) nephilim pour en faire des homoncules et progresser ainsi dans la hiérarchie de l'ordre. Ils ont découvert par le plus grand des hasards dans la bibliothèque de l'un d'eux, le notaire, un texte ancien décrivant la méthode de fabrication des homoncules. Il s'agit d'un extrait, écrit en arabe ancien, du *Kitab-el-Hikmet* (Livre de la Sagesse), le livre sacré des Druzes. Ils ont tenté de le comprendre sans en référer à leurs supérieurs et ont, comme on peut s'en douter, extrêmement mal interprété les descriptions. En particulier, il y est écrit qu'il faut faire pénétrer les forces vitales « élément par élément » dans le récipient, et leur traduction en a été « membre par membre »... D'où le bras coupé du sieur Van der Schmurtzeler ! Leur lieu secret de réunion se situe dans la cave du médecin. C'est là qu'ils ont déposé le bras, dans un grand bocal de formol fourni par le pharmacien.

La bibliothèque du notaire, archiviste de l'ordre, contient entre autres livres précieux une copie très ancienne et fort rare de l'*Orlando Furioso* de Ludovico Ariosto. Cet ancien document (XVI[e] siècle) cache dans ses pages la très réelle invocation kabbalistique de l'hippogriffe. De plus, cette version particulière du livre, à la reliure de cuir épais richement décorée, n'est autre que la stase où Ludovico Ariosto, nephilim de l'Air et grand kabbaliste, a été enfermé par des précurseurs des Frères aînés de la Rose-Croix, en 1533. On peut aussi trouver dans cette bibliothèque d'autres textes anciens parmi lesquels un exemplaire original et authentique du *Sepher-ha-Zohar*, ou Livre des Splendeurs, rédigé en Espagne à la fin du XIII[e] siècle (voir aide de jeu) et bien entendu l'extrait mentionné ci-dessus du *Kitab-el-Hikmet* avec sa (mauvaise) traduction. Ce dernier document est en évidence, ouvert, sur une table de la bibliothèque, c'est celui sur lequel les Artisans choisis travaillent en ce moment. Signalons au passage que le journaliste de *La gazette de l'Est parisien* se fourvoie dans son interprétation de la vision de Mme Michu. Il croit y reconnaître un pégase, effectivement grec d'origine, mais qui ne possède ni plumes sur le corps, ni pattes griffues. Ce n'est qu'un cheval ailé, sans plus.

Le grand maître des Artisans choisis est Gérard Ville, un scientifique de haut niveau, fou et génial à la fois, travaillant dans un laboratoire de recherche aéronautique situé à quelques kilomètres de là, près de Melun. C'est lui qui a eu l'idée du plan machiavélique (voir plus loin) destiné à attirer les nephilim. C'est lui encore qui a conçu et fourni le matériel indispensable à sa réalisation.

Même si les Artisans choisis de la Juste Géhenne ne sont pas pris au sérieux par les autorités templières de Provins, les notables de Savigny sont de riches individus et ont pu se procurer, moyennant un financement important, cinq talismans de protection contenant une parcelle d'orichalque, pour les protéger contre la possession par un nephilim. Là encore, leur compréhension du phénomène est très limitée, puisqu'ils s'estiment en fait « protégés » tout court de toute agression venant d'un nephilim... Ils auront donc une attitude insouciante, méprisante même dans le cas de leur grand maître, lors d'une éventuelle confrontation. Gérard Ville n'hésitera pas à aller au devant des personnages, les narguant et les mettant au défi de s'approcher de lui où de lui faire le moindre mal. Grande sera sa désillusion, car s'il est protégé de façon magique contre l'incarnation, il ne l'est absolument pas contre un coup de feu ou de couteau...

Le plan

Gérard Ville est docteur en sciences, son domaine de prédilection est l'optique. Il est le génial inventeur d'un laser haute définition, haute précision, haute énergie et haute complexité. En fait, son invention réside surtout dans les possibilités d'utilisation de ce laser pour projeter à distance (entre 500 mètres et 2 kilomètres) des images plus vraies que nature, tridimensionnelles et animées. Ce n'est ni plus ni moins qu'une version, transportable dans le coffre d'une voiture, d'un générateur d'hologrammes animés, ayant une portée maximum de 2 kilomètres.

L'idée est très simple. Les Artisans choisis de la Juste Géhenne connaissent de façon fragmentaire l'existence des invocations kabbalistiques telles que pratiquées par les nephilim. En utilisant le matériel fourni par Gérard Ville, ils vont faire apparaître quelque chose de ressemblant à ces invocations, à partir des descriptions de l'*Orlando Furioso*. Les images projetées ne sont que de vulgaires montages réalisés sur ordinateur (Macintosh, Photoshop et Morph par exemple) à partir d'illustrations de romans fantastiques et de bandes dessinées. Dans la nuit, sur fond de nuages et de lune, l'imagination fertile des gens faisant le reste...

Ils espèrent ainsi attirer l'attention d'un ou plusieurs nephilim. La suite coule de source ; la capture, puis la transformation en homoncule ne devant plus être que de simples formalités. Ils ignorent bien entendu que le texte en leur possession est réellement le focus d'une invocation (voir aide de jeu). Ils n'ont d'ailleurs pas la moindre idée de la façon réelle dont une telle chose peut se passer, cette connaissance est loin d'être à leur portée.

La première partie de leur opération s'est d'ailleurs fort bien déroulée. Ils ont réussi à attirer dans leurs filets Gilbert Van der Schmurtzeler et à le tuer. C'est la puissance des ondes électromagnétiques émises par le laser qui a temporairement mis hors service le radar des gendarmes. Depuis ce succès, ils n'ont plus rien tenté, mais, le hasard faisant toujours très bien les choses, ils reprendront leurs activités la première nuit après l'arrivée des personnages-joueurs. Quant au malheureux Dauphin, il n'a pas pu se réincarner sur le coup, les seuls humains dans son entourage étant les Artisans choisis. Il est donc aujourd'hui quelque part dans les champs magiques, endormi jusqu'à ce que l'on vienne le ramener à la réalité (voir aide de jeu).

Les membres actifs des Artisans choisis de la Juste Géhenne

Outre Gérard Ville, dont les compétences particulières sont décrites plus haut, les Artisans choisis de la Juste Géhenne sont composés de :

— **Jacques Mimoun**, médecin et maire (sans étiquette) du village de Savigny-le-Temple. Ancien interne des hôpitaux de Montpellier, il y a étudié et enseigné la chirurgie pendant plusieurs années. C'est lui qui a proprement découpé le bras de Gilbert Van der Schmurtzeler. Les Artisans choisis de la Juste Géhenne se réunissent dans sa cave lorsqu'ils veulent parler tranquillement de leurs activités occultes et mettre au point leurs sombres agissements. Le matériel de projection (magnétoscope, laser, boîtier électronique sophistiqué et ordinateur) est stocké dans cette même cave. Toute la maison du docteur Mimoun est protégée par une alarme très efficace, installée par Gérard Ville, qui est connectée directement sur le poste de police local. La maison de Gérard Ville est bien sûr équipée de la même manière.

— **Pierre Lafarges** est notaire. Il est riche, très riche même, et possède une superbe

Pierre Lafarges
Notaire
Sexe : M.
Age : 57 ans.
Niveau social : 20.
Education : 16.
FOR 9, CONS 11, INT 15, DEX 14, CHA 14,
Ka-Soleil 12.
Compétences :
Soc/savoir-faire (60 %), corruption (50 %) ; Per/observer (60 %), psychologie (30 %) ; Com/baratin (60 %), s'informer (80 %) ; Sci/connaissance des lois (75 %) ; Combat/fusil de chasse (40 %).

Alain Le Huérou
Pharmacien
Sexe : M. Age : 60 ans.
Niveau social : 14.
Education : 18.
FOR 6, CONS 6, INT 15, DEX 12, CHA 17,
Ka-Soleil 13.
Compétences :
Art/peinture (50 %), littérature (80 %) ; Soc/adaptation (40 %) ; Per/écouter (50 %), observer (50 %) ; Com/marchander (40 %) ; Sci/chimie (70 %) ; Combat/revolver.32 (35 %).

maison dans la campagne. Cette ancienne ferme fortifiée entourée de cinq hectares de bois se trouve au sud du village de Savigny-le-Temple. C'est le siège officiel des Artisans et là que se déroulent les grandes fêtes qu'ils organisent pour leurs sympathisants.

— **Alain Le Huérou** est le pharmacien du village, il est connu et respecté de tous. Sa consommation d'héroïne fait de lui un être malingre et chétif. Il n'a d'ailleurs aucun mal, par sa profession, à se procurer sa dose quasi journalière de drogue ainsi que tout autre produit chimique dont les Artisans choisis pourraient avoir besoin. Il est néanmoins d'une grande intelligence et d'une érudition rare.

— **Paul Buisson** est le directeur de l'usine locale de fabrication d'un apéritif très connu. Il a soixante-deux ans et conserve de son passage dans les parachutistes pendant la guerre d'Algérie un certain nombre de notions sur les armes et leur maniement. C'est un chasseur et il se rend régulièrement en Sologne, dans une société de chasse dont il est actionnaire, pour pratiquer son « sport » favori. C'est un homme très autoritaire et actif, qui risque d'être le plus difficile à contrôler par les nephilim. Il a toujours son fusil de chasse dans sa voiture et n'hésitera pas à s'en servir. Il a aussi à sa disposition un pistolet à air comprimé pouvant tirer des aiguilles pleines d'un anesthésiant fourni par le pharmacien. C'est de cette façon que Gilbert Van der Schmurtzeler a été capturé.

PHASE 1

Moissy Cramayel, les renseignements

Les personnages devraient sans trop de mal arriver à rencontrer Mme Michu et à la faire parler, elle ne demande qu'à raconter ce qu'elle a vu. Il en est de même avec les gendarmes de Moissy-Cramayel. L'interrogatoire de la Merluche ne posera lui non plus pas de problème, il suffit de lui payer quelques coups à boire... Le plus dur est de l'orienter dans ses élucubrations et de faire le tri entre ce qui est vrai et ce que son imagination prolixe lui dicte.

Mme Bernadette Michu, pour commencer, est la femme du boulanger du village. Elle est prête à raconter encore et encore son histoire de cheval volant à qui voudra bien l'entendre. Elle a effectivement eu le temps de détailler l'animal fantastique (selon ses propres termes), qui est resté dans le ciel environ cinq minutes avant de disparaître, en direction du sud. Elle n'a aucun doute sur les ailes, les pattes antérieures de lion et la croupe de cheval, car elle pratique elle-même l'équitation (du moins le prétend-elle) et a déjà vu des lions de près, à la télévision. En plus, l'animal a fait plusieurs voltes sous ses yeux, pour bien se montrer.

Paul Brissard, dit la Merluche, est un brave clochard, qui vit peinard, entre la petite église du village pendant l'hiver et les champs avoisinants pendant la belle saison. Il ne dérange personne, a plutôt bon fond, accepte les petits boulots à condition qu'ils ne durent pas trop longtemps et qu'ils ne l'empêchent pas de boire un coup quand il en a envie. Père tranquille d'un âge indéterminé mais avancé, ayant pour toute possession un vieux manteau de la guerre de 14 et un chapeau melon d'une couleur indéterminable, il n'hésitera pas, lui non plus, à raconter sa « visitation » à qui lui payera à boire. Sa description sera (globalement) la même que celle de Mme Michu, en plus colorée et émaillée de comparaisons fortes. Ses phrases sont du genre : « Oui, môssieur, et pis avec des ailes comme qui dirait des aigles royals », ou encore : « Y s'est mis à danser d'vant moi comme la p'tite Suzon chez la mère Ginoux ». Il prétend pouvoir faire « un dessin de la bête », mais le résultat, pour un prix à négocier et payable d'avance, sera décevant et inexploitable. Vu l'intérêt porté à ses descriptions, Brissard est prêt, pour un prix tout à fait raisonnable, à en faire d'autres. Du rat grand comme un chien à l'éléphant rose en habit de cérémonie, il peut en parler pendant des heures entières... pourvu qu'il ait assez à boire, naturellement.

La description de l'apparition, faite par les divers intervenants, fait immédiatement penser ceux des personnages qui possèdent des compétences en Kabbale à un hippogriffe. Un simple jet d'idée fournit le renseignement suivant : l'invocation de l'hippogriffe n'a jamais été utilisée que par un kabbaliste du XVI[e] siècle, un dénommé Ludovico Ariosto, et personne depuis n'a plus été capable d'en retrouver la formulation. Imaginer le retour du nephilim en question est la suite logique et les joueurs devraient le déduire sans difficultés, avec l'aide du maître de jeu s'il le faut.

PHASE 2

Savigny-le-Temple, la confrontation

Enhardis par leur succès, les Artisans choisis de la Juste Géhenne vont récidiver. Cette fois, leur théâtre d'opérations sera Savigny-le-Temple, car trop de monde attend les soi-disant apparitions à Moissy-Cramayel et il leur serait difficile d'y être tranquilles pour la suite, en cas d'arrivée intempestive de nephilim. La projection se déroule sans incidents pendant la nuit. L'heure (23 h00) est choisie de façon à ce que plusieurs habitants du village, dont les habitudes nocturnes sont connues par les Artisans, puissent apercevoir l'hippogriffe. L'un d'entre eux est le facteur, qui téléphone immédiatement à la gendarmerie, et l'appel est relayé dans le quart d'heure qui suit au poste de Moissy-Cramayel.

Si les personnages sont en planque à Moissy, ils verront partir les gendarmes précipitamment et les suivront certainement. Lorsqu'ils arriveront à Savigny, tout sera terminé et ils ne pourront obtenir d'autres informations. Par contre, les Artisans risquent fort de les repérer à ce moment et Paul Buisson les prendra en chasse. Il n'est pas fou et n'attaquera pas seul contre plusieurs, mais n'hésitera pas si les personnages se séparent à s'en prendre à un nephilim isolé ou un groupe de deux.

S'ils ne sont pas sur place pendant la nuit, ils apprendront l'apparition le lendemain par les journaux (La gazette).

Dans les deux cas, ils devraient être à Savigny-le-Temple dans la journée et n'avoir aucun mal, en vision Ka, à repérer la proximité d'une stase, celle de Ludovico Ariosto, dans la bibliothèque de maître Lafarges. Les péripéties de la confrontation entre les nephilim et les Artisans choisis de la Juste Géhenne, ainsi que les plans des maisons visitées, sont laissés à l'imagination du maître de jeu. L'important est que, à terme et par un moyen ou un autre, les personnages comprennent la mystification et, surtout, se trouvent en possession de la stase. Ils seront alors certains que celle-ci est occupée, mais ils n'auront aucun moyen de connaître la personnalité et l'identité de celui qui est enfermé dans le livre.

PHASE 3

Plexus et nexus, les plaisirs de Sens

Libérer un nephilim de sa stase nécessite la présence d'un plexus. Il est probable qu'au moins un des personnages puisse magiquement en déterminer l'existence (premier cercle de sorcellerie). Sinon, il faudra leur suggérer la proximité d'une cathédrale, où il est souvent possible de trouver de telles configurations. La plus proche est à Sens, 60 km au sud-ouest de Melun.

Ce n'est pas seulement un plexus, mais un nexus que les nephilim vont trouver à Sens, en plein chœur de la cathédrale, à minuit, lors de la prochaine pleine lune. Cette conjonction ne durera que 50 minutes. Malheureusement, si les nexus sont des événements rares qui leur sont très favorables, ils sont parfois connus de certaines sociétés secrètes et donc surveillés attentivement par ces dernières. Les templiers de Provins sont là, ils sont armés et

Paul Buisson
Directeur d'usine
Sexe : M. Age : 62 ans.
Niveau social : 14.
Education : 12.
FOR 14, CONS 16, INT 10, DEX 12, CHA 12,
Ka-Soleil 11.
Compétences :
Ext/chasse (60 %),
orientation (60 %) ;
Soc/adaptation (50 %),
commander (85 %) ;
Tec/premiers soins (60 %),
gestion (60 %) ;
Ath/marche à pied (60 %),
course (50 %),
nager (50 %),
sauter (70 %),
sauter en parachute (70 %) ;
Per/écouter (50 %),
sentir (40 %) ;
Com/baratin (55 %) ;
Combat/mains nues (50 %),
couteau (60 %),
esquive (45 %),
pistolet 45 (55 %),
fusil de chasse (75 %).

Ludovico Ariosto (1474-1533)

Nephilim de l'Air (ange) et kabbaliste.
Ka : 34.
Compétences occultes :
Basse magie (94 %),
Haute magie (43 %),
Sceaux (97 %),
Pentacles (94 %),
Clés (64 %),
Oeuvre au noir (52 %).
Compétences :
Culture du XV[e] et du XVI[e] siècles (85 %),
italien (80 %),
latin (65 %),
français (40 %),
littérature (60 %),
poésie (85 %),
culture grecque (90 %),
grec ancien (85 %).

entendent bien protéger par tous les moyens ce lieu de toute souillure. Tous les templiers présents sont des écuyers et portent autour du cou une médaille représentant deux chevaliers en armure sur un même cheval cabré (symbole templier traditionnel). Cette médaille est en fait un talisman de protection contenant un fragment d'orichalque. Elle immunise les templiers contre toute tentative d'incarnation de la part des nephilim.

La cathédrale de Sens date du XII[e] siècle et a été terminée au XVI[e]. Elle présente toutes les caractéristiques des cathédrales gothiques de cette époque (orientation, plan, etc.). Si une description détaillée est nécessaire, il suffira au maître de jeu de s'inspirer de la dernière cathédrale qu'il ait visitée. Ce qui est important c'est que si les personnages ne prennent pas de précautions pour pénétrer dans les lieux au milieu de la nuit, ils se feront surprendre par les templiers. Dans le cas contraire, ils les détecteront à l'avance et pourront leur résister plus efficacement ou même s'en débarrasser avant l'heure du nexus.

Les templiers de Sens

(caractéristiques et compétences de combat uniquement).

Templier 1
FOR 11, CONS 14, INT 13, DEX 9, CHA 15, Ka-Soleil 11.
Mains nues (60 %), couteau (45 %), esquive (50 %), revolver.45 (60 %).

Templier 2
FOR 15, CONS 7, INT 11, DEX 5, CHA 13, Ka-Soleil 9.
Mains nues (40 %), couteau (40 %), esquive (30 %), revolver.32 (65 %).

Protection rapprochée

Les templiers sont sur place trois jours avant la pleine lune. Ils ont la possibilité de convaincre les autorités religieuses locales de laisser deux d'entre eux dormir dans la sacristie. Pendant le jour, deux autres sont là à plein temps, relevés toutes les quatre heures. Ils passent leur journée à prier, à genoux ou assis, à déambuler dans la cathédrale en admirant les vitraux ou le chemin de croix, ou encore à lire dans la sacristie. Il y a de grandes chances de repérer leur manège si l'on passe plus d'une heure dans la cathédrale, mais la réciproque est vraie : un nephilim, ou un groupe de nephilim, inspectant sans précaution les moindres recoins du bâtiment sera détecté sans le moindre doute. Les templiers prendront alors en filature ces gens à l'allure étrange.

Les templiers qui ne sont pas de garde retournent à Provins, distant d'environ soixante kilomètres, en voiture et reviennent le moment voulu. Ils roulent dans une vieille R4 blanche tachée de rouille. Sur les portières avant sont peints un bouquet de roses d'un côté, une flamme rouge de l'autre et une croix pattée sur le capot. Les nephilim devraient ne pas manquer de repérer la voiture stationnée (en infraction) dans une des rues autour de la cathédrale.

Les templiers de Provins croient posséder une antique épée d'orichalque, mais il n'en est rien. Leur arme symbole n'est qu'un ancien katana forgé par un maître armurier japonais du XII[e] siècle. C'est une excellente arme très bien équilibrée, dont les caractéristiques sont données ci-contre, avec celles des templiers.

Le templier qui est armé du katana le cache sous son imperméable de couleur noire. Selon la terminologie des sociétés secrètes, il est un « manteau noir », ce dont il est très fier. Contrairement aux autres templiers, dont seules les caractéristiques sont données, celui-ci est un peu détaillé, car il risque d'être le plus résistant et le plus acharné en cas de confrontation. Il est grand, bronzé et musclé, manie son katana avec une aisance naturelle impressionnante ; il est affligé d'un léger strabisme convergent qui n'affecte en rien ni son charisme ni la confiance qu'il a en lui... Comme on peut le constater dans les caractéristiques de son arme, elle est extrêmement résistante mais pas réellement conçue pour parer un coup.

La nuit du nexus, ou de la pleine lune, six templiers seront postés en différents endroits de la cathédrale et aux aguets. Il sera pratiquement impossible de les surprendre et le seul moyen d'accéder au chœur sera de se débarrasser d'eux par la force. Les templiers n'hésiteront pas à faire usage de leurs armes. Cette action, forcément bruyante, attirera la police municipale et les gendarmes. Les personnages devront alors avoir beaucoup de chance, ou une couverture sociale et des relations en béton armé, pour s'en sortir. Une fusillade, en pleine ville, ne peut en aucun cas être discrète.

Le moment venu, si le livre est posé dans le chœur de la cathédrale, Ariosto sera libéré de sa stase et s'incarnera dans un humain choisi par le maître de jeu parmi les gens se trouvant aux environs. Cela peut être un habitant de la ville, un prêtre ou un policier (en cas d'action violente préalable). Si c'est le seul moyen de sauver les personnages, il est possible de choisir le commissaire en charge des forces de police présentes, ce qui permettra de faire sortir plus facilement de prison les personnages ayant survécu à la scène. Mais, il est encore une fois préférable d'agir discrètement et cette solution ne devra être employée qu'en dernier recours.

L'histoire de Ludovico Ariosto

Une fois libéré, et après la période d'adaptation toujours pénible pour le nephilim nouvellement incarné, Ariosto se montrera très reconnaissant envers les personnages des joueurs. Si ces derniers le lui demande (et ils ne devraient pas manquer de le faire), il leur racontera son histoire, soupirant parfois, les yeux clos, sur les souvenirs d'une époque à jamais révolue.

« J'ai passé la plus grande partie de ma dernière incarnation entre Vérone et Florence, menant une vie tranquille de poète et d'esthète, apprenant l'art de la kabbale à l'ombre du palazzo Estenze à Ferrarra. C'est là que j'ai été retrouvé et éliminé par les Frères aînés de la Rose-Croix, cette secte maudite. A la suite d'une chasse et d'un combat sans merci, j'ai épuisé toute l'énergie contenue dans ma stase. Non pas celle-ci (désignant le livre posé non loin de lui), mais la précédente, une petite statuette de pierre représentant Athéna, la fille de Zeus.

Cette société secrète possédait à l'époque plusieurs épées d'orichalque, je l'ai appris à mes dépends, et s'en est servie pour s'en prendre à moi. Hélas, mon antique stase était presque vide, et, me portant un dernier coup, terrible, avec leur arme maléfique, ils ont tué le corps que j'habitais et m'ont empêché de fuir. Ces bêtes sauvages et ignorantes m'ont alors forcé à l'intérieur du livre même que je tenais encore en main, sans savoir qu'ils me liaient ainsi de la façon la plus forte qui soit à mon recueil de formules kabbalistiques.

Ma stase ? la première ? Oui bien sûr, elle existait encore, mais lorsque j'y avais été précipité la fois précédente, elle trônait sur un socle de marbre à l'entrée d'un temple dédié à Zeus, à Selinonte, dans ce que vous appelez encore la Sicile. Mon dernier souvenir humain, à cette époque, est celui d'un terrible tremblement de terre ravageant tout sur son passage, brisant les piliers des temples les plus hauts comme de vulgaires troncs d'arbres, les fauchant comme des blés trop mûrs sous le vent de la saison des moissons... »

Se ressaisissant après avoir laissé sa nature lyrique prendre le dessus, Ariosto, ou plutôt Demeterios, car tel est son vrai nom, continuera : « J'ai eu la chance de m'éveiller lors d'un glissement de terrain, au début de votre XVI[e] siècle, qui a déplacé ma stase suffisamment pour la mettre au contact fugitif d'un champ magique. Un marin passant par là fut mon premier simulacre, puis, de fil en aiguille, je me suis installé dans le corps de ce poète qu'était Ludovico Ariosto... Toute une époque, la belle vie, l'art à son apogée, la Renaissance, Machiavel, Fra Angelico, Leonardo da Vinci. L'idéal pour moi qui portait cette étincelle de culture antique et la mettait à la disposition des humains éblouis... Ha ! Et puis ces brutes, ces porcs et leurs sales épées ! Aidez-moi, mes amis, accompagnez-moi jusqu'en Sicile, aidez-moi à retrouver ma première stase et à la détruire. Elle est vide aujourd'hui, mais j'y suis lié magiquement, et au moindre accident arrivant à ce corps grossier que je n'ai pas choi-

si, je serai obligé de le quitter pour retourner m'enfermer là-bas ! J'ai besoin de votre assistance, pour cela je suis prêt à partager ce que je sais, le mettre à votre disposition. Mon bien le plus précieux, ce livre, je vous apprendrai ce qu'il contient ! »

PHASE 4

La Sicile

Les personnages devraient théoriquement céder à la demande pressante de Demeterios et décider de l'accompagner en Sicile. C'est certainement la première fois qu'ils auront l'occasion d'assister « de l'extérieur » à l'incarnation et la prise de possession d'un corps humain par un nephilim. Profitez-en pour leur décrire les difficultés de l'opération et surtout l'apparition des caractéristiques physiques du métamorphe. Demeterios est un Ange dont le Ka est assez élevé : 34. Il a surtout laissé s'effectuer la transformation de sa voix (12), viennent ensuite ses cheveux (10) et ses mains (6). Le reste se répartit également entre son odeur et sa peau. Il est extrêmement fier de sa chevelure blonde qu'il laisse flotter au vent et lorsqu'il parle, le son de sa voix fait irrésistiblement penser à celui d'une harpe.

Si les personnages vont jusqu'en Sicile par avion, ce qui est le plus raisonnable, Demeterios sera fasciné par le fait de se déplacer dans les airs et passera tout le voyage le nez collé au hublot, à pousser des exclamations d'enfant au comble de l'étonnement. Même si l'humain qui lui prête momentanément son corps, et donc ses connaissances, a déjà voyagé en avion (et c'est plus que probable), c'est la première fois que Demeterios ressent physiquement un tel phénomène. (Tout PJ nephilim de l'Air vivant cette expérience pour la première fois réagira de même.)

Envers l'hôtesse de l'air qui ne manquera pas de venir s'enquérir des raisons des soupirs de béatitude poussés par un voyageur quelque peu bruyant, Demeterios témoignera d'une gratitude extraordinaire. On peut même imaginer que les expressions poétiques et la voix mélodieuse du nephilim ne laisseront pas indifférente la jeune femme...

L'arrivée en Sicile, à Catane ou Palerme, ne posera pas de problèmes particuliers, ni le fait de louer un (ou deux) véhicules pour se rendre à Selinonte (au sud-ouest de l'île). Les services d'un interprète ne seront pas nécessaires. D'une part, beaucoup d'Italiens parlent quelques mots de français et d'autre part Ludovico Ariosto vivait à Florence. Certes, l'italien parlé au XVI[e] siècle était beaucoup plus littéraire (et pour cause...), mais Demeterios pourra passer pour une sorte de farfelu ou de précieux affectant de parler avec un fort accent d'origine indéterminée, mais très classe.

Silice en Sicile

Le site archéologique de Selinonte est grandiose, c'est ce qui reste d'une des plus importantes cités grecques de Sicile. Il est ouvert aux touristes de 9 h00 du matin jusqu'à une heure avant le coucher du soleil, encore que les grillages de l'enceinte ne soient pas très dissuasifs si vos nephilim préfèrent une visite nocturne. Plusieurs temples en ruine se succèdent. L'un deux a été partiellement reconstruit, ses trente-huit colonnes ayant été relevées, mais c'en est un autre, le plus vaste de tous, qui attirera immédiatement Demeterios. Sa surface couvre environ trois fois celle du Parthénon et notre pauvre nephilim fondra en larmes devant une telle désolation de colonnes broyées et couchées par le terrible tremblement de terre qui les a abattues. L'impression dégagée par le site est celle d'un gigantesque jeu de quilles bousculées par un plissement du tapis sur lequel elles étaient posées. Toutes les colonnes sont couchées, orientées approximativement dans la même direction, chacune mesurait plus de 2 mètres de diamètre à sa base et plus de 10 mètres de haut.

Demeterios voudra commencer immédiatement à fouiller à un endroit précis du temple, proche de l'emplacement d'une des entrées. Les personnages ont intérêt à avoir une bonne couverture (ou suffisamment de liquidités) pour demander, et obtenir, les indispensables autorisations pour accomplir leur recherche pendant la journée. La stase n'est bien entendu pas détectable en vision Ka, puisqu'elle est vide et inerte, magiquement parlant. S'il est relativement simple de se procurer du matériel pour creuser (pelle, pioche...), le travail lui-même risque d'être plutôt épuisant et très ingrat. En effet, malgré l'assurance de Demeterios quant à sa localisation (les personnages pourront par exemple mettre à jour l'entrée d'une cave qui n'avait pas encore été révélée ainsi que des fragments de statue et de vases enfouis sous d'épaisses couches de sable), la stase restera introuvable. Il faudra enquêter auprès des responsables du site ou du syndicat d'initiative pour apprendre que l'ensemble des vestiges de Selinonte est aujourd'hui exposé au musée national d'archéologie à Palerme.

Voir Palerme et mourir...

Le musée est installé dans un ancien couvent, tout proche de la grande poste. Il n'est ouvert de 9 h00 à 14 h00 en semaine et il ferme à 12 h30 le dimanche. C'est là que sont entreposés les métopes (éléments de frise) des temples de Selinonte, ainsi qu'une étonnante collection de vases grecs. On peut en plus y trouver une superbe statuette, nommée l'Ephèbe. Bien entendu, c'est d'elle dont il s'agit... Elle est suffisamment renommée pour justifier une protection digne des plus belles toiles du Louvre.

S'en approcher suffisamment ne posera aucun problème, mais la toucher pour la casser est une autre opération. Nul doute qu'avant de la détruire Demeterios voudra contempler son antique stase une dernière fois et il aura un choc : « Cette statuette est un faux », s'exclamera-t-il en plein musée, de sa superbe voix d'ange... Passé le moment d'émotion et de trouble qui devrait immanquablement suivre cette déclaration, Demeterios s'expliquera auprès des personnages en leur disant qu'il connaît bien cette statuette (pour des raisons faciles à imaginer et basées sur plus d'un siècle de cohabitation), que l'oreille gauche recelait un léger défaut dans la courbe du lobe et que manifestement ce qui est devant eux à présent n'est qu'une copie : « De bonne qualité peut-être, mais copie tout de même !... »

Si les personnages n'ont pas pensé à demander en même temps que leurs billets d'entrée un guide du musée (ce fascicule est fort bien fait et de plus gratuit), ils le réclameront peut-être à ce moment. S'ils ne le font pas, c'est l'un des gardiens du musée qui leur proposera. En fait, l'information essentielle contenue dans ce guide, outre la description détaillée de l'origine de plusieurs des pièces trouvées à Selinonte, est que l'Ephèbe présenté ici est une reproduction et que l'original appartient à une collection privée. Quelques milliers de lires plus tard, le gardien du musée leur aura appris le nom de ce riche collectionneur, résidant à Palerme : Don Leonardo Carpacione.

En cinq lettres, commençant par M ?

Jusqu'à présent, tout s'est déroulé assez simplement en Sicile. Les personnages ont pu aller et venir, faire des fouilles à Selinonte et visiter le musée national d'archéologie. Cet épisode tranquille devrait les avoir mis dans un état de confiance assez béate et leur faire oublier ou négliger un détail concernant cette île gorgée de soleil et d'Histoire : la Mafia ! Qui n'est rien d'autre qu'une branche éloignée, mais agissante, des templiers. Si ses buts matériels ont pris le pas sur ses aspirations ésotériques et mystiques, ces dernières restent toutefois présentes à l'esprit de quelques (rares) membres. Il est heureux pour les nephilim que l'Organisation ait « perdu » la mémoire, car avec sa puissance financière et ses appuis politiques internationaux, elle aurait les moyens de les détruire ou de les tenir en échec de façon permanente. Cette situation un peu par-

Templier 3
FOR 7, CONS 12, INT 10, DEX 8, CHA 11, Ka-Soleil 15.
Mains nues (50 %), couteau (50 %), esquive (40 %), canon scié (55 %).

Templier 4
FOR 8, CONS 9, INT 12, DEX 9, CHA 14, Ka-Soleil 10.
Mains nues (50 %), esquive (45 %), revolver.32 (60 %).

Templier 5
FOR 13, CONS 11, INT 11, DEX 16, CHA 9, Ka-Soleil 5.
Mains nues (60 %), couteau (50 %), esquive (60 %), revolver.32 (50 %).

Templier 6
FOR 16, CONS 12, INT 12, DEX 14, CHA 16, Ka-Soleil 6.
Mains nues (60 %), épée à deux mains (65 %), esquive (60 %), revolver.32 (25 %).
katana ancien : Dommages (2d8+4), POT de parade (8), Nbre de mains (2).
Cette arme ne peut être brisée que dans le cas d'une parade d'un nombre de points de dégâts supérieur à 4 fois son potentiel de parade.

ticulière est le fait de nephilim infiltrés qui ont travaillé à faire retomber la Mafia en enfance, en terme ésotérique s'entend. Ils ont poussé les parrains les plus actifs à rechercher toujours plus de pouvoir temporel, par l'argent et le contrôle de toutes les activités qu'on leur connaît (jeu, prostitution, drogue, trafic d'armes et bien d'autres encore plus difficilement imaginables). De plus, les origines profondes des Siciliens (et de la grande majorité des Italiens, en fait) ont fait le reste : ils sont catholiques pratiquants, vont à la messe le dimanche, respectent l'Eglise et refusent de porter ces horribles médailles héritées d'on ne sait où, représentant des symboles souvent sataniques, et tous cas païens... Les talismans d'orichalque ont été ainsi rejetés et oubliés par les membres de la fraternité maffieuse, laissant la porte ouverte aux nephilim.

Don Leonardo Carpacione est l'un d'eux, un Satyre de la plus belle espèce, à la voix profonde et rocailleuse (imaginez quelque chose à mi-chemin entre Marlon Brando dans *Le Parrain* et Silvester Stallone dans *Rambo*) et aux épais sourcils. A quatre-vingt-trois ans, il jouit encore d'une santé de fer. Il est vêtu très élégamment, le plus souvent d'un simple pantalon de toile noire et d'une chemise blanche au col largement ouvert sur l'épaisse toison encore noire de sa poitrine. Il a acquis au sein de la Mafia une notoriété telle que personne n'oserait discuter la moindre de ses décisions. Il a accompli un certain nombre d'actions pour en arriver à cette situation, à la fois par plaisir personnel (ne pas oublier que c'est un Satyre) et par devoir envers ses pairs, les nephilim. Il est toujours accompagné de deux gardes du corps musclés, rapides et excellents tireurs, Gino et Tino. Ces deux individus sont des humains, entièrement dévoués au service de Don Leonardo, et ils ignorent, bien entendu, sa vraie nature... Ce sont des armoires à glace bronzées, taciturnes et armées d'un 57 magnum ou, si les circonstances le demandent, d'un pistolet à aiguilles enduites d'un somnifère instantané. Ils parlent rarement autrement que par monosyllabes et se ressemblent (presque) comme deux gouttes d'eau. En tant que maître de jeu, interprétez-les de manière à ce que le doute subsiste toujours, que les personnages ne sachent jamais qui est en face d'eux. Les caractéristiques et les compétences de Gino, Tino et Don Leonardo sont laissées à l'appréciation du maître de jeu, la seule contrainte concernant les aspects favorisés du métamorphe de Don Leonardo : la voix, la peau et dans une moindre mesure l'odeur.

Don Leonardo Carpacione

Retrouver Don Leonardo à Palerme doit être une épreuve pour les personnages-joueurs. Dans un premier temps, leurs interlocuteurs diront ne pas le connaître, ne pas savoir de qui il s'agit. Une fois sur deux, on refusera de leur répondre. Le reste du temps, on dira ne rien savoir, mais on voudra connaître la raison pour laquelle des étrangers veulent rencontrer « Il signore Carpacione ». Rien n'y fera, surtout pas la moindre tentative de corruption ! C'est la loi du silence dans toute sa splendeur. Bien entendu, Don Carpacione n'est pas dans l'annuaire des téléphones, étonnant, non ?

A un moment, après quelques jours de recherche, Tino et Gino se trouveront sur le chemin des personnages... Dans une ruelle sombre ou à leur hôtel, à pied ou en voiture, peu importe. De façon polie, mais ferme, ils feront comprendre aux personnages qu'ils doivent les accompagner. Ils les feront monter à l'arrière d'une vaste limousine de couleur crème dont Tino prendra le volant. Gino s'installera, sans dire un mot, à côté du chauffeur et se tournera ostensiblement vers les personnages, ses mains restant invisibles, cachées par le dossier du siège avant.

Une fois leurs passagers installés, Tino appuiera sur le bouton qui commande la montée d'une vitre blindée entre les deux parties du véhicule et bloque les portières arrières. La voiture les mènera jusqu'à un luxueux hôtel de style Belle Epoque situé sur la via Roma, une grande artère de Palerme, non loin du musée national d'archéologie : le *Grand Hôtel des Palmes*.

Une fois arrêtés devant la grande entrée, Tino (à moins que ce ne soit Gino) leur fera signe de descendre et tous les deux les guideront, à travers le monumental hall de l'hôtel, vers un ascenseur, jusqu'au quatrième étage. Dans le couloir, une fouille rapide mais experte délestera les personnages de toutes les armes qu'ils pourraient porter, puis ils seront introduits dans une chambre de proportions respectables (moquette épaisse, bibelots rares, air conditionné, etc.), où ils feront la connaissance de Don Leonardo.

Si vos nephilim se rebiffent au contact de Gino et Tino, ces derniers n'hésiteront pas à tirer et les endormir (Dextérité 18, Arme de poing 120 %, POT du somnifère 20, effet immédiat). Les personnages se réveilleront après un temps indéterminé (par eux), dans la chambre de Don Leonardo, sans savoir de qui il s'agit, ni où ils sont.

S'ils examinent leur environnement en vision Ka, les personnages verront immédiatement que leur interlocuteur est un nephilim de la Terre assez puissant (Ka : 38 !) et surtout que derrière un des murs de la chambre se trouve une grosse quantité d'orichalque. Sans s'inquiéter le moins du monde de l'identité de ses « invités » et ayant fait sortir ses gardes du corps, Don Carpacione expliquera ce qu'est aujourd'hui la Mafia et la raison de sa présence ici. Questionné au sujet de l'orichalque, il dira qu'il préfère avoir tout cela caché chez lui plutôt qu'en libre circulation dans le monde, à la disposition de n'importe quelle société secrète. Il fait ramener par Tino et Gino tout l'orichalque qu'il peut localiser, et c'est très bien comme cela... Sa stase se trouve à l'abri, dans un endroit éloigné d'ici, et elle est bien protégée.

Et l'Ephèbe ? Si les personnages, ou Demeterios, demandent où il se trouve, Don Leonardo aura un sourire et appellera de sa voix rocailleuse. Tino et Gino rentreront alors avec la statue dans un superbe écrin de velours rouge et la remettront directement à Demeterios avant de quitter la pièce.

Happy end, pour une fois...

« Alors, Demeterios, que veux-tu faire de cette maudite statue, l'exposer à l'entrée d'un temple, comme elle l'était il y a vingt-cinq siècles ? » Dans le silence qui suivra immanquablement cette déclaration de Don Leonardo, les personnages devraient se demander comment le vrai nom de leur compagnon de voyage peut bien être connu de leur interlocuteur. Mais Demeterios réagira aussitôt et se jettera dans les bras de leur hôte en fondant en larmes : « Knoumhotep ! Après tout ce temps ! »

Après cette scène de retrouvailles émouvantes, Don Leonardo expliquera qu'il s'est incarné depuis maintenant plus de quarante ans et qu'il a entrepris toutes les recherches nécessaires pour retrouver son vieil ami, avec pour seul résultat de récupérer la stase de Demeterios, vide de toute substance. Il a conservé la statuette pendant tout ce temps et a fait surveiller le site de Selinonte, espérant le retour de son propriétaire. Ce n'est que récemment que ses informateurs l'ont averti des démarches de curieux personnages. La suite, ils viennent de la vivre...

Demeterios restera à Palerme, tandis que les personnages continueront leur quête de l'Agartha, ailleurs, sous d'autres cieux et avec leurs propres méthodes. Ils ne repartiront pas les mains vides, puisque Demeterios leur fera cadeau d'une copie du *Sepher-ha-Zohar* (tous les livres précieux de la bibliothèque du notaire lui appartiennent), ainsi que d'un exemplaire de l'invocation de l'hippogriffe et de celle de la fille de Morphée.

La Sicile et la Belgique, à peine évoquées dans ce scénario, devraient maintenant être le cadre de prochaines histoires pour vos joueurs (D'où venait Gilbert Van der Schmurtzeler ? Explorer les liens avec la Mafia ! Existe-t-il d'autres nephilim en Sicile ?...).

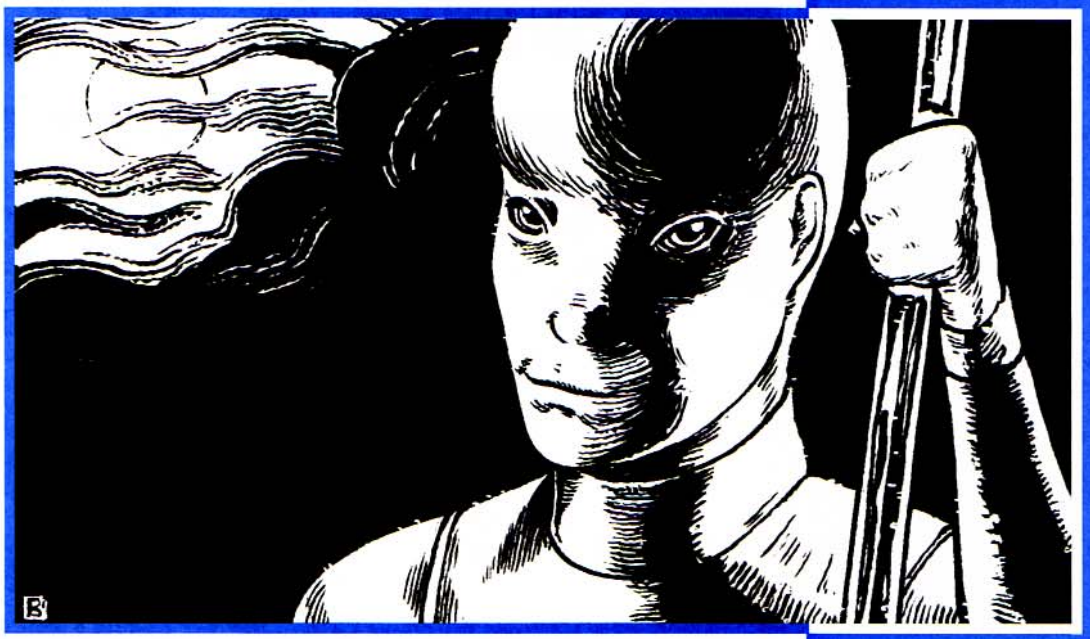
Un métamorphe et deux invocations

Le Dauphin, nephilim de l'Eau

Humeur. Le dauphin est un sanguin chaud. Il est de nature joueuse et plein d'humour. Toujours souriant, c'est un altruiste d'une intelligence rare. Il a tendance à aider les autres nephilim dans leur quête, à vouloir partager avec eux ses vastes connaissances, sans en avoir l'air, mais efficacement. C'est un être extraverti, mais modeste. Son aspect est le plus aérodynamique possible. Il est habillé de vêtements blancs très collants.

Portrait chinois. Phénomène naturel : le flux et le reflux. Métal : l'argent. Animal : le dauphin. Couleur : le blanc. Etre mythologique : Tan-Qui, la Mère des tortues*. Humain célèbre : Lewis Carroll. Activité humaine : l'humour. Oeuvre : l'Encyclopedia Universalis. Arme : la dérision. Objet : un dictionnaire.

Métamorphose. Visage : oreilles très aplaties (évents embryonnaires) et front bombé. Mains : doigts soudés. Peau : très pâle et glabre. Odeur : sans. Voix : haut perchée et débit très rapide.



** La mère des tortues (ou Tortue-Génie) est l'animal fabuleux qui révéla aux hommes le Hong Fan (la Grande Règle, celle qui régit l'organisation du monde). Le Hong Fan est inscrit sur sa carapace.*

AIDE DE JEU

Le coursier ailé des monts Riphées, au-delà des mers glaciales, fils des rois des animaux

Cercle : Premier
Ka-élément : Air
Focus : *Orlando Furioso* (Ludovico Ariosto, XVI[e] siècle)
Langue : italien
Seuil : 50 % (Yesod)
Contrat : 25
Rupture (spécial) : disparition, pour ne plus jamais réapparaître à la demande du nephilim ayant échoué dans son invocation
Durée : jusqu'au lever du soleil
Portée : 1000 km
Autonomie : totale
Description : Le texte exact, tiré de l'*Orlando Furioso*, décrit ainsi l'animal : « Le coursier n'est pas feint, mais naturel, car un griffon l'engendra avec une jument. Du père, il a la plume et les ailes, les pattes de devant, le visage et le bec ; les autres parties, de la mère, et il s'appelle hippogriffe. »

Plumes et ailes d'aigle, ainsi que le tête, membres antérieurs et torse de lion, membres postérieurs et croupe de cheval, tel est l'hippogriffe. La créature apparaît dans le pentacle, accompagnée d'une vague de froid. Elle acceptera de transporter l'invocateur ou toute autre personne désignée par celui-ci sur une distance inférieure ou égale à 1000 km. Elle déposera ensuite son passager et retournera immédiatement auprès du kabbaliste (ou restera auprès de lui s'il s'agit de la même personne). Quelle que soit la distance parcourue, le trajet s'effectuera en 40 minutes, 1 h20 s'il s'agit d'un aller-retour. Le passager ne ressentira qu'une intense sensation de froid et se retrouvera à son point d'arrivée. Le déplacement est instantané, le temps de vol n'est que le reflet du temps nécessaire à l'animal pour décoller, s'orienter, réunir les « conditions favorables » au vol et ensuite se poser à l'arrivée*.

Si le kabbaliste n'a jamais vu l'endroit où il désire que l'hippogriffe se rende, il y a une chance infime (20 - Ka de l'air de l'invocateur, exprimé en %, avec un minimum de 1 %) que l'animal invoqué se perde et disparaisse pendant le déplacement. Dans ce cas, son passager disparaît lui aussi et il est considéré comme mort. S'il s'agit d'un simulacre, on considérera que la disparition se produit au moment du décollage, avec les conséquences habituelles pour un nephilim perdant son simulacre.

L'hippogriffe est un animal très fier, s'il est attaqué ou simplement touché par quelqu'un qui n'a pas l'assentiment de son invocateur, il part, mettant fin à l'invocation, qui ne peut alors plus être tentée la même nuit par le même kabbaliste.

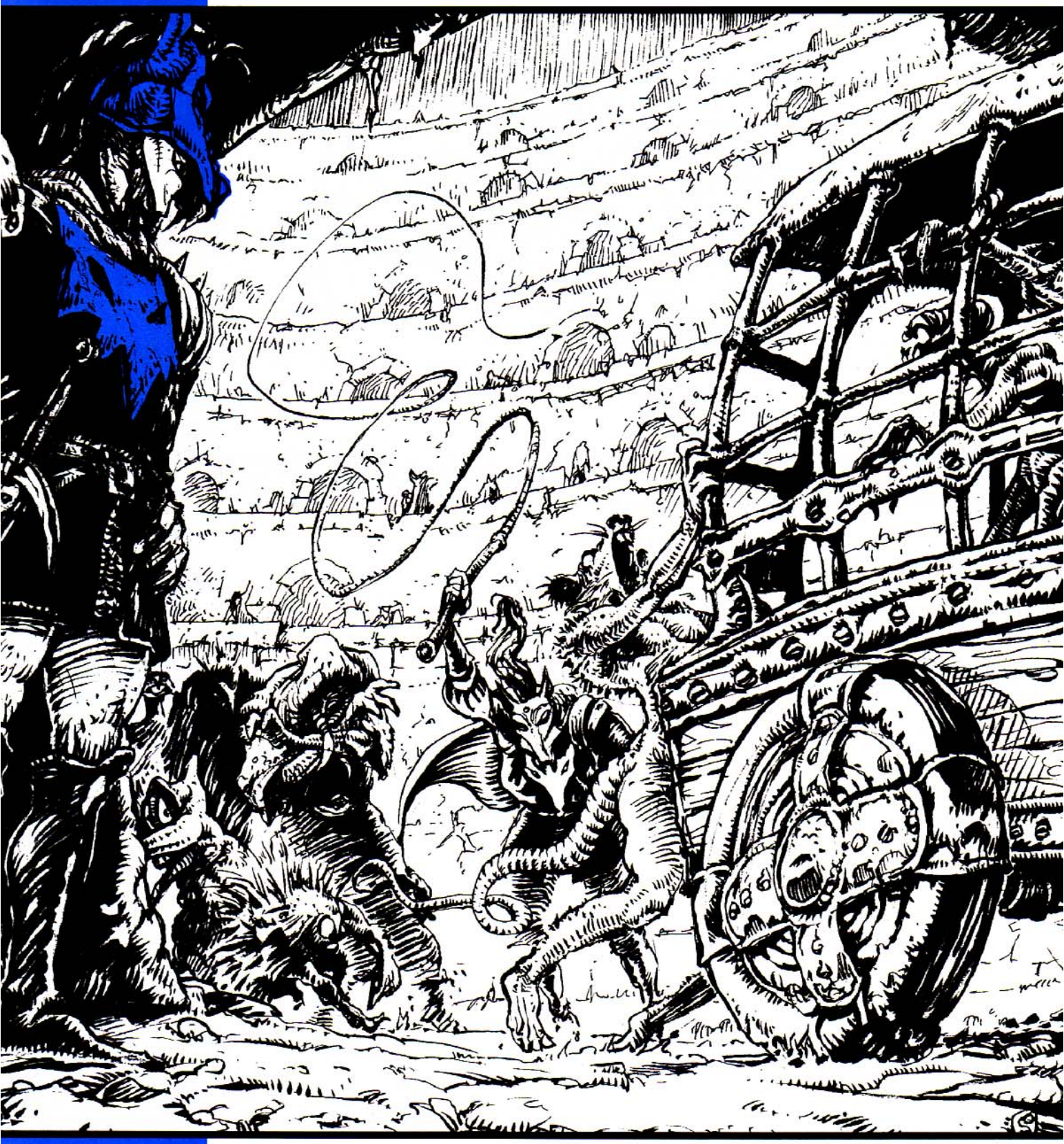
** Pourquoi l'hippogriffe ne trouverait-il pas son chemin dans l'Interstice, tout comme les dragons. (Merci à Ann Mc Caffrey !)*

La fille de Morphée, amante princière des rêveries sans fin

Cercle : Deuxième
Ka-élément : Terre
Focus : *Sepher-ha-Zohar* (XIII[e] siècle)
Langue : hébreu
Seuil : 50 % (Tipheret)
Contrat : 18
Rupture (Spécial) : La créature s'infiltrera dans les rêves du kabbaliste qui subira pendant la semaine qui suit d'horribles cauchemars. Ces cauchemars lui feront perdre un point de CONS chaque nuit où il ratera un jet de résistance (un jet par nuit pendant une semaine).
Durée : une heure (ou un seul éveil)
Portée : illimitée
Autonomie : totale
Description : La créature apparaissant dans le pentacle est une jeune fille d'une beauté éblouissante, vêtue d'une longue robe d'or pâle qui flotte autour d'elle, bien qu'il n'y ait aucun souffle de vent dans la zone de l'invocation. Elle restera visible pendant quelques minutes avant de s'évanouir dans les champs magiques. Elle ne sera alors plus détectable qu'en vision Ka. Elle recherchera le nephilim en narcose que le kabbaliste lui indiquera (il faut pour cela que ce dernier ait en sa possession la stase – vide – du nephilim recherché, ou connaisse son nom de nephilim et le lieu de sa mort, à condition qu'elle remonte à moins d'un an). Elle s'infiltrera alors dans les rêves sans fin du nephilim en narcose et reconstruira pour lui un rêve si proche de la réalité que celui-ci s'éveillera. Le nephilim ainsi retrouvé aura la possibilité de s'incarner dans un nouveau simulacre, selon la procédure normale. Il est intéressant de noter que si la fille de Morphée réveille les nephilim, c'est dans les bras de son père que les humains s'endorment.

texte
Tristan Lhomme
illustration
Thierry Ségur

DERRIÈRE LES BRUMES, L'ESPOIR



Pour Hawkmoon

En aide de jeu : Les Refuges

Ce scénario est destiné à un groupe de joueurs expérimentés, désireux de découvrir l'Europe du Tragique Millénaire sous un angle... inhabituel.
Il est conseillé de posséder le supplément La France.

ACTE I
Freaks !

Introduction des PJ

Vous avez plusieurs possibilités pour projeter vos malheureux personnages dans ce cauchemar. La plus perverse – et la plus amusante – est de commencer la partie comme si de rien n'était, avec les personnages habituels de vos joueurs. Faites-leur une amorce de scénario classique (genre mission d'escorte, ou n'importe quelle autre activité de mercenaire). Et puis, au premier bivouac, les choses tournent mal. Très mal. Ils entendent de grands bruits d'ailes autour d'eux, puis des mouvements dans les buissons. Ils sont encerclés par un fort contingent de Loups, dirigé par le pire ennemi des PJ, comme il se doit (ils doivent bien avoir, depuis le temps, un Commandeur ou deux qui rêve de les voir morts). Les Granbretons sont tellement supérieurs en nombre qu'ils n'ont pas le choix : ils doivent se rendre. S'ils sont assez bêtes pour résister, les Loups en profitent pour tester sur eux les derniers projectiles soporifiques sortis des laboratoires Serpents.
Conscients ou non, les PJ sont enfournés dans un ornithoptère. Destination : Londra, et plus précisément les salles de torture... pardon, de travail de la Légion de la Chair. Les savants Serpents les mettent à part avec une demi-douzaine d'autres esclaves. Après quelques jours d'attente angoissée, ils se mettent à l'œuvre. Au bout de quelques semaines atroces, les personnages sont devenus des monstres mutants. En plus des difformités physiques, sur lesquelles nous reviendrons, faites-leur subir une perte de 2d10 points de SAN. N'hésitez pas à leur infliger quelques troubles psychologiques, si vous sentez qu'ils ne vont pas « jouer le jeu » – après tout, ils sont littéralement damnés. Les bons joueurs vous feront sans doute tout un cinéma. Quant aux autres... aidez-les un peu.

Il est possible que vous ayez des joueurs très attachés à leur personnage. Si vous sentez qu'ils risquent de vous en vouloir longtemps d'avoir transformé leur guerrier fétiche en tortue géante, vous pouvez toujours « bricoler » des mutants prétirés à partir des descriptions données plus bas. Il ne vous reste plus qu'à résumer les circonstances de leur capture et leur séjour à Londra, et à embrayer directement sur la scène de l'évasion. Ça leur fera une excursion divertissante, pour une fois sans leur personnage favori.
Enfin, vous pouvez avoir affaire à des joueurs complètement rebutés par l'idée d'incarner des parias difformes. Après tout, c'est leur droit. Dans ce cas, transformez les mutants en groupe de PNJ, et autorisez les joueurs à employer des personnages « normaux ». Jouez sur les bons sentiments ou la cupidité des PJ et poussez-les à aider les fugitifs. C'est une solution un peu facile, mais si vous n'avez pas le choix...

La transformation

Voici une petite sélection d'horreurs. A vous de décider ce que vous allez infliger et à qui. N'hésitez pas à en imaginer d'autres. Il n'y a qu'une règle : plus le personnage sera hideux et répugnant, mieux ce sera ! A partir de là, tout repose sur votre cruauté et votre sens de l'humour... Attention toutefois à ne pas exagérer. Le but du jeu est de donner au joueur l'impression qu'il a un fardeau intolérable à porter. Or, avec certains, on tombe vite dans des excès du genre « je me regarde dans une glace, je fais un jet de SAN, je le rate et je me suicide. Bon, si on faisait un Warhammer ? ». Vous connaissez mieux que moi les gens qui sont autour de votre table. Dosez prudemment, en fonction des personnalités de chacun.
— **L'Ange**. A réserver de préférence à un personnage féminin. Peau dorée, grandes ailes dans le dos (pas fonctionnelles, mais très encombrantes), voix mélodieuse et yeux totalement violets. Tant qu'à faire, implantez-lui de faux souvenirs d'une vie antérieure, pleine de vols exaltants à travers les nuages et du torturant regret de ne plus pouvoir s'envoler. Il sera amusant de voir les efforts de ses compagnons pour lui rappeler son vrai passé...
— **Le Vampire**. Peau blême, yeux rouges. Nez et bouche fusionnés en une sorte de trompe hérissée de dents pointues. La lumière du jour l'incommode (peut-être une perte d'1 PdV par demi-journée au grand soleil ?). En revanche, il est totalement nyctalope. Il ne supporte plus les aliments normaux. Il lui faut du sang. Un litre par jour, au moins. Il peut survivre avec du sang animal pendant quelques jours, mais cela finit par le rendre malade. En revanche, le sang de l'Enfant-Rat le sustente, le guérit et agit sur lui comme un léger euphorisant. Encore faut-il qu'il accepte de lui en donner...
— **Le Polichinelle**. Fidèle à l'imagerie traditionnelle : un visage tout en angles, une bosse sur le dos et une autre sur le ventre, une voix aigrelette. Le classique costume bariolé a été réalisé en cousant des carrés de peau de couleur et de texture différentes. Par amour du réalisme, il a même été équipé de grelots... implantés directement dans la chair (les compétences de Discrétion vont en pâtir !). Les enlever est possible, mais nécessitera du temps et du matériel si on ne veut pas le voir succomber à l'opération.
— **Le Blindé**. Un prototype de monstre de combat, muni de grandes plaques cornées sur tout le corps (4 pts d'armure), d'énormes griffes à la main gauche et d'une pince de crabe géante à la place de la droite. La force a beaucoup augmenté, tout comme la constitution. En revanche, l'intelligence est sévèrement limitée. De plus, il est sujet à d'occasionnels accès de furie homicide.
— **L'Enfant-Rat**. Un petit être pitoyable, qui devait avoir six ou sept ans avant de tomber entre les mains des Granbretons. Maintenant, il n'a plus d'âge identifiable. Ce n'est plus qu'une petite boule de fourrure terrorisée, secouée de sanglots et de gémissements. Acculé, il combat férocement. Ses dents sont des armes efficaces, également capables de forer des trous dans du bois.
— **Croûtes**. Une masse d'ulcères purulents d'où émergent quatre membres et l'ébauche d'une tête, sans nez ni oreilles. Curieusement, il a été doté d'une voix splendide... et on lui a implanté un répertoire digne des plus grands ménestrels.
— **La Planche anatomique**. Peau et chair sont transparentes. On distingue très bien les organes, le squelette et les réseaux nerveux et sanguin. Des fards peuvent dissimuler le phénomène, dans une certaine mesure.
Vous aurez toujours la ressource de transformer ceux que vous n'utiliserez pas en PNJ...

En route !

Après quelques éternités subjectives de torture, les PJ et quelques autres mutants sont transférés du palais des Serpents à la Fosse, un immense amphithéâtre souterrain. L'arène proprement dite a un diamètre d'une bonne centaine de mètres, et il y a autant entre le sol et le plafond... Les murs sont creusés de petites chambres lugubres et humides, où les prisonniers s'installent à leur idée. Tout le monde ici est déformé, d'une façon ou d'une autre : Granbretons qui ont perdu leur masque quand ils ont commencé à montrer des signes de mutation, cobayes « usagés » ou mutants « de naissance » capturés un

« Ecoute le conte du Refuge, mon fils. Ecoute-le, et transmets-le à nos frères. Je ne vivrai pas pour le voir, mais toi, qui sait ? Et si ce n'est pas toi, ce sera l'un de ceux à qui tu l'as raconté... Ce récit est l'Espoir de notre peuple, et l'Espoir ne mourra pas sous le scalpel des Serpents ou les épées des Chevaliers génétiques. »

Czabod

peu partout à travers l'Europe. Ils ne se sont pas vraiment donnés la peine de s'organiser. Tant qu'ils ne quittent pas l'enceinte, ils sont plus ou moins libres de faire ce que bon leur semble. Ils sont nourris régulièrement, peuvent reprendre quelques forces et commencer à se faire à leur nouvelle condition... Le temps passe doucement. Vous pouvez décider que les nouveaux venus sont soumis à quelques « brimades » de la part des anciens. Ce serait une bonne occasion pour leur faire faire connaissance avec Maître Czabod. C'était autrefois un érudit moscovite. Il offensa un commandeur de l'Ordre du Chat, qui le fit capturer et transformer en animal de compagnie. Czabod possède maintenant une superbe fourrure argentée, des moustaches et des yeux de chat. De plus, son métabolisme a été « ajusté ». Il doit dormir au moins quinze heures par jour... Pendant ses périodes d'éveil, il est gentil, serviable et désireux d'aider les PJ à s'intégrer. Il leur parle souvent du Refuge, il sait que des communautés organisées de mutants vivent dans la plupart des coins d'Europe et affirme souvent haut et fort qu'il en existe une, dans les marais de Hollandia, qui est un modèle de société idéale. Il appuie ses dires sur les écrits d'un obscur marchand germain, qui a passé quelques mois avec les gens du Refuge, il y a près d'un siècle. Le Refuge est un peu sa marotte. Arrangez-vous pour en parler de telle façon que les joueurs ne puissent pas y croire (« c'est trop beau pour être vrai »), tout en souhaitant désespérément qu'un tel endroit existe (« et si, tout de même ? »). De toute façon, tout le monde aime bien le vieil homme, et personne n'irait lui faire de la peine en remettant son doux rêve en cause...

Périodiquement, des gardes Crânes et Cochons lourdement armés s'aventurent dans la Fosse. Ils brandissent des listes et appellent des noms. Les heureux élus sont emmenés vers on ne sait quel destin... Si quelqu'un ne répond pas à la convocation, les gardes rayent son nom de la liste des vivants... et diminuent les rations de nourriture en conséquence. Après une longue attente, les PJ sont appelés ainsi que quelques autres, dont Maître Czabod. Ils ont tout intérêt à répondre. S'ils ne le font pas, il se trouvera bien un de leurs voisins pour crier « Ils sont ici, maître ! » dans l'espoir d'une récompense...

Fort d'une vingtaine de mutants, le groupe est escorté dans d'interminables galeries souterraines grouillant d'animation. Enfin, ils sont mis en présence d'un Renard richement vêtu. Il s'adresse à eux dans ces termes : « Sous-êtres, réjouissez-vous ! Nous allons vous offrir l'occasion de servir l'Empire ! Un prince de nos alliés a exprimé le désir de recevoir quelques créatures divertissantes pour son anniversaire. Comme vous le savez tous, les souhaits de nos alliés sont des ordres... J'espère que vous vous plairez dans sa ménagerie ! »

Ils sont ensuite enchaînés et embarqués dans d'énormes cages roulantes. Le convoi, encadré par des soldats Loups, se met en branle lentement.

L'évasion

Sorti de Londra, la caravane se met en route vers le Pont d'Argent, puis oblique vers le sud. Il lui faudra une quinzaine de jours pour traverser la Picardia, la Normandia et une partie du Vieux Royaume. Xorlan, le commandeur Loup qui dirige l'expédition, les traite humainement. Les PJ peuvent en profiter pour s'attaquer à leurs chaînes ou au fond des roulottes, prendre des notes sur la disposition nocturne du camp... bref, préparer leur évasion. Ils peuvent même faire une ou deux tentatives prématurées. Elles échoueront, mais d'extrême justesse. Repris, les PJ peuvent s'attendre à un traitement brutal... mais on évitera de les tuer ou de trop les abîmer. Et puis, un soir, la troupe rencontre un détachement de Loups, en mission « d'ambassade » auprès des nobles du Vieux Royaume. Les deux bandes fraternisent, des flacons d'alcool commencent à circuler... Vers minuit, pratiquement tout le monde est ivre, sauf les PJ et quelques sentinelles. C'est le moment ou jamais d'agir ! Si les PJ veulent partir seuls, ils n'auront guère de problèmes à se fondre dans l'ombre... Mais il serait plus intéressant de faire en sorte qu'ils libèrent leurs camarades d'infortune. Laissez-les libres de leurs choix. Après tout, ils n'ont guère eu l'initiative jusqu'ici. Au cours des parties de test, certains ont fui seuls ; d'autres ont mené une « révolte des esclaves » à grand spectacle ; d'autres ont filé, le temps de trouver des armes et des alliés, et ont attaqué la caravane juste avant son arrivée chez le baron Jaspor (le noble à qui ils devaient être offerts). Xorlan et une partie de ses hommes doivent quand même en réchapper.

Quoi qu'il en soit, les PJ sont maintenant libres. Czabod s'en est sorti aussi, bien entendu, et sans doute quelques autres. Mais à part les PJ et le vieil érudit, ils ont tous l'air plutôt effrayés par la liberté...

ACTE II

A la recherche d'un paradis

Où aller ?

Voilà une excellente question ! Elle va faire l'objet d'une discussion animée, dès le premier soir. Certains sont partisans de se risquer dans les Hautes Terres. Les plus sensés font remarquer que cela s'apparente à un suicide. En plus des périls inconnus qui les attendent là-bas, il faut traverser les terres tenues par les Chevaliers génétiques... La route est donc barrée vers l'est. Vers l'ouest, ils arriveront vite à l'océan. Aller au sud serait s'enfoncer encore plus dans le Vieux Royaume. Il y a peu à espérer dans cette direction : des régions civilisées et xénophobes, pratiquement jusqu'en Afrik. Reste le nord. C'est à peu près la même chose, mais c'est aussi la direction du Refuge de Czabod. Il en parle avec une telle conviction, une telle flamme... Presque tous les autres décident de tenter leur chance avec lui. Un ou deux préfèrent essayer de retrouver leur famille, qui habite « près d'ici ». Et deux se décident pour les Hautes Terres. Enthousiastes ou réticents, les PJ vont se retrouver à la tête du groupe qui part au nord. Ils sont les seuls capables d'en assumer le commandement.

La Longue Marche

A partir de là, il va falloir utiliser le supplément La France pour multiplier les rencontres et les événements. Avant d'atteindre le grand marais qui s'étend sur tout le delta du Rhin, les fugitifs ont des semaines de marche devant eux... Ils vont devoir traverser trois duchés, qui ont chacun leur atmosphère et leurs dangers. Puisez dans les tables de rencontre du supplément pour animer les choses, quand le besoin s'en fera sentir. Voici quelques situations, que vous pourrez développer à loisir :

— Au milieu de la forêt, une voix douce chante un air mélancolique. Peu après, le groupe arrive dans une clairière. Une jeune fille est en train de puiser de l'eau à une source. Il y a une petite cabane à l'arrière-plan. La fille tourne la tête vers eux... elle est aveugle. Elle accueille les PJ très gentiment. Jana – c'est son nom – est toute disposée à partager ses maigres ressources avec eux. Elle est douce, gentille et légèrement naïve. Ses parents sont morts quand elle avait dix ans et elle vit seule depuis. De temps en temps, elle reçoit la visite d'une « brave dame » du village voisin, qui lui apporte de quoi manger. L'arrivée des PJ est le plus grand événement de sa vie. Très logiquement, elle ne tardera pas à s'éprendre de l'un d'eux (celui qui a la plus belle voix, sans doute). Elle voudra partir avec eux... Si vous avez envie de compliquer les choses, la « brave dame » viendra en visite. Voyant sa protégée en compagnie d'une « bande de monstres », elle filera prévenir le prêtre local... Peu après, la clairière sera envahie par une bande de paysans en armes. Jana sera sans doute brûlée comme « sorcière » si les PJ n'y mettent pas bon ordre.

Soldat Loup

FOR 13
CON 14
TAI 13
INT 13
DEX 13
POU 12
CHA 11
PdV/BM : 15/08
B/M Dmges : +1d6/+1d4
Armure :
Demi-plaques 1d8-1
Armes : épée longue 60/55 %, 1d10+1+1d4 ; lance-feu 40 %, 5d6.
Compétences :
Equitation 40 %,
Eviter 35 %,
Embuscade 35 %.

— Quand ils seront vraiment dans une situation désespérée, faites-leur rencontrer les Sames. C'est un couple de paysans (ou de petits artisans, si le groupe est en ville). Leur premier-né était un mutant. Ils l'ont caché dans leur cave pendant des années. Ils sont disposés à aider un peu les PJ. Vivres, vêtements, abri pendant quelques jours... Et aussi l'adresse d'autres sympathisants. Les PJ pourront faire quelques étapes en allant de maison amie en maison amie...

— Leur chemin croise celui d'un couple de bateleurs qui présente « monstres et phénomènes ». Parmi ceux-ci, un de leurs compagnons de captivité, de ceux qui avaient décidé de rejoindre leur famille. Ses parents se sont empressés de le vendre. Bien entendu, ses nouveaux maîtres sont de parfaites crapules brutales et sans cœur. Les PJ l'aideront-il à s'évader, lui et les autres attractions du spectacle ? Si oui, leur troupe va brusquement doubler de volume...

— Un matin, un homme sort de derrière les fourrés. Il n'est pas armé et demande à parler. C'est un érudit du nom de Melkart. Il affirme les suivre depuis plusieurs jours. Il demande poliment la permission de faire un bout de chemin en leur compagnie, de les examiner et de prendre des notes. Il est gentil, mais devient vite crispant, avec sa manie d'interroger tout un chacun sur le thème : « Et quand ils vous ont implanté ces griffes, comment ont-ils fait ? Vous ne vous souvenez pas ? Vraiment ? Vous permettez que je regarde ? Pliez les doigts, s'il vous plaît... »

Ceci dit, il sait se servir d'une rapière. En situation de combat, il pourrait être précieux. A vous de voir jusqu'où il accompagnera le groupe. Il finira par le quitter, avec moult remerciements et plusieurs carnets de notes pleins. Mais il y en aura d'autres, sur le même modèle. Certains pourraient bien leur offrir l'hospitalité. Bien entendu, ils ont une idée derrière la tête : disséquer tout le monde, et peut-être ajouter quelques « améliorations » personnelles.

— En Normandia, ils croisent une bande de mutants menés par un homme en toge noire. Ce dernier affirme qu'il les conduit au Paradis, et il en fait une description très alléchante. Si les PJ ont l'inconscience de le suivre, ils vont se retrouver au mont Saint-Michel. Vous pouvez même pousser le vice jusqu'à leur faire jouer une version légèrement transformée des *Toges noires*. Une fois le monastère détruit, ils devront reprendre la route...

— Un soir, les PJ découvrent un château qui paraît abandonné depuis peu, sans doute pas plus de quelques semaines. Les mutants pourraient être tentés de s'y installer pour quelques jours. Bien entendu, le propriétaire revient à l'improviste. C'est un évêque du Sincère Repentir, et il n'est pas content du tout de trouver dans sa demeure des squatters...

Quelques problèmes annexes

A vous de les souligner ou non, en fonction du temps dont vous disposez. Soyez raisonnable, ne les infligez pas tous à vos joueurs. Pas tous en même temps, du moins. Piochez dans la liste quand vous aurez besoin de pimenter un peu le chemin...

— **La météo**. Tout à fait volontairement, nous n'avons pas fixé de saison. A vous de décider. L'été a ses inconvénients : il fait jour plus longtemps, et les gens sont dehors plus souvent (les risques de rencontre avec des paysans agressifs sont donc multipliés). En hiver, les PJ peuvent se déplacer plus longtemps. Mais il y a moins à manger dans la nature... et les loups n'ont pas de de préjugés quant à la chair de mutant. Le printemps et l'automne seraient plus raisonnables, mais moins « pittoresques ».

— **Les obstacles naturels**. Ça paraît idiot, mais les PJ ne vont certainement pas pouvoir passer par les routes fréquentées par les humains. Certes, le trafic est quasi inexistant de nuit, mais pourquoi prendre des risques ? Cela a une conséquence gênante : pas question d'emprunter les ponts. Il faudra chercher des gués, ou nager (Czabod ne sait pas. Et il a horreur de se mouiller). S'il fait froid, bronchites et refroidissements feront leur apparition, suivis à brève échéance d'une ou deux pneumonies mortelles.

— **La nourriture**. Un groupe d'une dizaine de personnes consomme pas mal de vivres. Il faudra en trouver. Ce qui veut dire chasser, pêcher, cueillir des baies... ou voler dans des fermes. Tout cela prend du temps et peut être dangereux. C'est dans de telles circonstances que des PJ chasseurs peuvent donner leur pleine mesure. Pour ce qui est de la règle, considérez qu'ils s'en sortent à peu près. Mais de temps en temps, faites-leur croiser le chemin d'un sanglier agressif ou d'un chien de garde teigneux. Cela mettra du piment dans leurs tentatives suivantes... Reste le problème du Vampire. Il va avoir besoin de sang. Il faudra se rapprocher des habitations humaines, s'introduire dans une chambre et consommer sans réveiller personne. Ce sera difficile. Arrangez-vous pour qu'un jour, le Vampire soit pris de frénésie et tue sa victime... Il faudra fuir, très vite.

— **La discipline**. Surtout, donnez-vous du mal pour personnaliser les PNJ qui composent le groupe. Créez-les sur mesure, en fonction de vos PJ et des mutations que vous leur avez imposé. Dans la mesure où ce sont les PJ qui prendront la plupart des décisions, ils feront forcément des mécontents. Le feu couvera sous la cendre pendant quelques temps. Un beau jour, tout explosera à propos d'une question anodine.

— **Armes et vêtements**. Pour les armes, ils peuvent en avoir récupéré chez les Granbretons. Distribuez quelques épées, un lance-feu si vous êtes généreux... La question des vêtements est plus délicate. Au moment de l'évasion, ils portaient des costumes de « cadeau d'anniversaire » fantaisie, multicolores et conçus pour souligner leurs difformités plutôt que pour les cacher. Il faudra en trouver d'autres.

Les poursuivants

Les PJ vont se retrouver avec deux groupes à leurs trousses. Sortez-les périodiquement de votre manche, à chaque fois que la tension retombe.

— **Les Granbretons**. Le commandeur Xorlan s'était engagé à conduire les PJ à leur nouveau maître. Il a échoué. A moins qu'il n'arrive à les rattraper, il n'a plus le choix qu'entre la dégradation et le suicide rituel. Il lui reste quelques hommes (une dizaine au début, de moins en moins ensuite), tous aussi motivés que lui. Il s'est interdit de prévenir sa hiérarchie et de demander du renfort. C'est sans doute l'adversaire le plus effrayant... et le moins dangereux. Il ne connaît absolument pas le pays et est presque aussi handicapé que les PJ par son aspect (la plupart des paysans se couperaient la langue plutôt que de vendre qui que ce soit à un Granbreton). Mais il a de l'or et il est tenace... Selon toute probabilité, il les suivra jusqu'au Refuge. Curieusement, il a parfois des gestes chevaleresques. S'ils le combattent vaillamment, il finira par renoncer à les capturer. Il continuera à les harceler, mais avec un seul espoir : être tué. Il partirait alors vers le Néant honorablement vaincu par des guerriers. Cela vaut mieux que d'être dégradé en public, ou forcé de s'ouvrir les veines. A ce stade, il pourrait même se comporter en allié, de temps en temps. Il pourrait sortir les PJ de prison et leur donner un peu d'avance, ou les aider contre les autres poursuivants... Les joueurs risquent d'avoir beaucoup de mal à cerner ses motivations ! Réservez-lui une fin à sa mesure. Un combat singulier avec un PJ guerrier ferait parfaitement l'affaire.

— **Les hommes du baron Jaspor**. Furieux d'être privé de son « cadeau d'anniversaire », il a envoyé une vingtaine d'hommes avec ordre de ramener les fugitifs en vie. Cerl le Louvetier, son meilleur chasseur, est à leur tête. Ils composent une troupe débraillée, indisciplinée... et très dangereuse. Cerl est à la hauteur de sa réputation et il connaît toutes les forêts du Vieux Royaume et de Normandia. Il se tient juste derrière les PJ. De temps en temps, il prend un peu d'avance sur eux et pose des pièges. Les premiers jours, il cherche à faire des prisonniers. Mais petit à petit (dès qu'ils ont des morts à venger), les pièges deviennent plus vicieux, puis carrément mortels. Par ailleurs, Cerl

Cerl et ses chasseurs

FOR 14
CON 13
TAI 12
INT 13
DEX 14
POU 11
CHA 12
PdV/BM : 14/07
B/M Dmges : +1d6/+1d4
Armure : Cuir ou rien
Armes : arc simple 60 %, 1d6+1+1d4 ; hachettes, épieux, gourdins, 50 % à 40 %, dommages variables.
Compétences : celles d'un chasseur.

n'hésite pas à recruter des gens dans les villages pour monter une ou deux battues, de préférence aux moments les plus inopportuns. S'il fait des prisonniers, il les réexpédie vers la baronnie, escortés de deux ou trois hommes. Il est important de noter que les hommes de Jaspor ne s'aventureront pas trop loin au nord ; ils décrocheront peu avant les frontières de la Picardia.

La mort de Czabod

Entre les dangers du voyage et les escarmouches occasionnelles avec leurs poursuivants, les PJ peuvent s'attendre à des pertes. Czabod figurera parmi les morts. Veillez à ce qu'il disparaisse assez tôt pour que les PJ puissent exercer très vite une autorité incontestée sur le groupe, et assez tard pour qu'ils ne puissent plus reculer : ils sont sur la route du Refuge et obligés d'y rester. En clair, cela veut dire en Normandia, ou au plus tard lors de leur arrivée en Picardia. A vous de décider des circonstances exactes, mais Czabod est gravement blessé (à moins qu'il ne s'éteigne doucement, de fatigue et de privations. Après tout, il a besoin de quinze heures de sommeil par jour, et qui sait ce qui lui arrivera s'il en est privé ?). La sèche arithmétique des points de vie a fait disparaître la tradition des « dernières paroles » de la plupart des tables de jeu. C'est l'occasion de la remettre à l'honneur. Czabod fera des adieux touchants à tout le monde, et fera jurer aux PJ de poursuivre la quête. Après quoi, il tombe mort, un sourire aux lèvres. Cette fois, les PJ sont vraiment seuls. Selon toute probabilité, c'est à ce moment qu'éclateront les premiers problèmes de discipline vraiment graves – tout le monde faisait des efforts en présence du « vieux », mais maintenant, personne ne voit plus de raisons d'en faire.

ACTE III
Le Refuge

Vers le Refuge

Tant bien que mal, le groupe continue sa marche jusqu'à l'embouchure du Rhin. Passé les dernières baronnies picardes, le paysage est de plus en plus nu et les signes d'occupation humaine se raréfient. De loin en loin, on aperçoit une barge marchande à fond plat qui descend le fleuve, ou une tour de guet solitaire. La plupart sont occupées par les soldats des grandes compagnies marchandes allemandes, qui montent une garde vigilante. Certaines servent de relais de poste, ou d'étape aux mariniers. Le terrain est de plus en plus humide ; il y a sans doute des sables mouvants... La faune change, elle aussi. On voit apparaître de gros oiseaux de mer aux cris rauques, des loutres, des castors et toutes sortes d'autres animaux amphibies. A propos d'amphibies, les PJ pourront se souvenir de rumeurs. Les côtes hollandaises grouillent de goules des mers, dit-on. Quelques précautions s'imposent...

Que chercher ? Czabod n'a jamais été très explicite. Le Refuge est-il souterrain, construit sur la terre ferme, dans l'océan ? Il n'y a aucun signe, aucun indice. Logiquement, les PJ devraient penser à demander aux habitants. Les gardes des tours ne sont pas spécialement agressifs. En fait, certains ont même pris l'habitude de laisser un peu de nourriture dans un petit auvent, à l'extérieur, pour ce genre de visiteurs. Ils sont méfiants, superstitieux... et disposés à parler, si les personnages ne se montrent pas agressifs. Selon eux, à trois jours de marche, le marais est toujours recouvert de brume. Les chasseurs ne s'y aventurent jamais, et on dit qu'il s'y passe d'étranges choses. Cela devrait suffire à pousser le groupe dans cette direction. La brume s'étend à perte de vue. C'est le brouillard le plus épais qu'ils aient jamais vu. Il ne leur reste plus qu'à s'encorder et à y pénétrer. La visibilité est limité à deux-trois mètres. Après une heure de marche ponctuée de clapotis suspects tout autour d'eux, le ciel commence à se dégager. Il fait plus chaud. Le marais semble différent... Ils sont enfin arrivés !

Généralités

Le paradis rêvé par les PJ se présente comme un cercle d'une vingtaine de kilomètres de diamètre, entouré de brouillard. Le soleil disparaît en permanence derrière des nuages bas. Il pleut presque tous les jours. Les averses sont d'une violence inouïe. Il fait chaud, beaucoup plus qu'à l'extérieur. Le climat est presque tropical. Les dieux, quand ils ont fait cet endroit, se sont servis de deux matériaux : la vase et l'eau. Des centaines de canaux d'eau noire et stagnante serpentent sans fin entre des îles couvertes de végétation. Leur configuration change fréquemment. Après chaque grande marée du monde extérieur, des maisons s'écroulent et le paysage est bouleversé. Mais même en temps normal, les cartes sont inutiles. Certains îlots de végétation se déplacent, des berges s'effondrent... Les nouveaux venus se perdent constamment, et tout le monde trouve ça normal. De loin en loin, une haute flèche d'acier perce le ciel : des vestiges du Millénaire Tragique, envahis par la végétation.

Faune et flore

Mutants mis à part, l'endroit grouille de vie. Dommage qu'il s'agisse en majorité de créatures peu ragoûtantes. Les pires nuisances sont sans doute les moustiques, qui atteignent ici des proportions cauchemardesques : gros comme des moineaux. Ils prélèvent pas loin d'un demi-litre de sang par piqûre. Tous les mutants ont leurs « trucs » pour s'en débarrasser, et il n'y en a jamais près de l'Aiguille (le Vampire sera laissé tranquille. Les moustiques s'approchent et se posent sur lui sans jamais le piquer). Les sangsues infestent les eaux stagnantes, ainsi qu'une multitude de variétés de poissons. Apparemment, le marais sert de terrain de reproduction à certaines espèces maritimes – la pêche est toujours bonne. Bien entendu, il faut partager le gibier avec les crocodiles (un peu plus petits que leurs cousins actuels). On évite de les chasser, plus par superstition que par peur. En revanche, le serpent est un plat recherché. Les plus audacieux s'attaquent même au Père Venin, une variété de vipère qui a muté jusqu'à atteindre 3 mètres de long. Sa morsure est presque toujours mortelle (poison VIR 20). Son venin est d'ailleurs réutilisé pour enduire les pointes de flèches, entre autres... Les gros prédateurs sont rares. Les goules des mers évitent l'endroit. Elles craignent le « Feu des Anciens » dont elles affirment sentir la présence. Les créatures les plus sympathiques sont sans doute les q'rajim, de curieux hybrides singe-grenouille. Ils sont joueurs, chapardeurs, faciles à apprivoiser et ont parfois des mimiques presque humaines.

La végétation est particulièrement luxuriante. Beaucoup de plantes sont presque normales, mais d'autres ont radicalement muté. Les algues, notamment, ne ressemblent à rien de connu : de longs rubans réguliers, bleu pâle et très solides. Il y a aussi les nénuphars carnivores, tout un herbier de droseras géantes... et des arbres totalement inconnus des PJ (le palétuvier est l'arbre le plus courant). Les lianes sont aussi omniprésentes. La couleur générale oscille entre le vert et le bleu foncé, avec ponctuellement la tache de couleur d'une orchidée géante...

Les lieux

— **Le Comptoir**. Le seul endroit extérieur au Refuge que les mutants fréquentent régulièrement. Il est tenu par une famille de marchands hollandiens qui troquent tout ce que le marais ne peut fournir contre du métal des tours. Ils sont cupides, désagréables... et terrifiés par leurs clients.

— **Les Tours**. A une exception près, elles se ressemblent toutes : des carcasses de métal gris, hautes d'une trentaine d'étages, qui jaillissent du sol ou de l'eau selon des angles incongrus. Certaines semblent avoir fondu comme des bougies. Elles sont presque toutes vides. De temps à autre, les Récupérateurs y trouvent un objet qui paraît intact.

— **L'Arène**. Un grand plan d'eau calme où flottent plusieurs radeaux. Il est entouré de tribunes. C'est là que se règlent disputes et contestations, et que tout le monde se réunit en cas de crise. C'est

également le siège des grandes fêtes, deux ou trois fois par an.

— **La Lueur**. Presque au centre du Refuge, un petit lac dont personne ne s'approche. Il est entouré d'un anneau de végétation encore moins normale qu'ailleurs. De nuit, il diffuse une lueur bleue caractéristique des armes-poison du Tragique Millénaire. Il y avait une ville ici, autrefois, avant que ne tombent les bombes H... Si vous êtes ambitieux, vous pouvez décider qu'une faille entre les univers se trouve au fond du lac – après tout, qui sait quelles anomalies ce genre d'explosion peut déclencher ?

— **Le Pourrissoir**. Très loin des zones habitées, une suite de plates-formes sur pilotis. Les morts y sont déposés, sans grande cérémonie. Chacun est libre de décider de ses rites funèbres. Certains restent fidèles à leur culte de naissance, d'autres se sont bricolés une foi à eux au cours de leurs errances, et quelques-uns ne croient plus qu'en Dame Fortune. Mais l'opinion générale est que la mort est la fin des tourments de cette vie, et le début d'une autre, plus heureuse.

— **L'Aiguille**. Une tour plus haute que les autres, qui semble intacte. Elle est particulièrement difficile d'accès, et personne n'a l'air de s'y intéresser. Pourtant, certaines nuits, on peut y voir des lumières bizarres...

— **Les villages**. Il y a près d'une centaine de hameaux sur pilotis, plus ou moins branlants et plus ou moins bien entretenus. Ils fonctionnent tous sur le même modèle, et semblent cohabiter de façon tout à fait harmonieuse... ce qui est pour le moins inhabituel.

Les habitants

Ils sont presque un millier, à tous les stades de monstruosité. Certains ne présentent qu'une différence infime avec le type humain standard (un doigt en trop, une couleur de peau anormale). Ce sont souvent les plus amers et les plus agressifs. D'autres n'ont plus rien d'humain. Vous pouvez tout faire, de la grosse plante spongieuse où bourgeonnent des yeux jusqu'au cyborg raté en passant par des « choses » semi-corporelles. C'est une société en miniature, où chacun s'occupe selon ses capacités. Les chasseurs (et autres professions proches de la nature) sont particulièrement bien accueillis. En revanche, ils ne tiennent pas les érudits et autres « bouches inutiles » en très haute estime. Les guerriers ne sont pas trop bien vus non plus : le Refuge est en paix et entend le rester. Quant aux savants, ils sont unanimement méprisés et craints. En gros, il existe trois domaines d'activité :

— chasse, pêche et cueillette. Les deux tiers de la population s'y consacrent en permanence ;

— la gestion au quotidien du village. Cela veut dire faire la cuisine, réparer les maisons, creuser les barques. Un bon artisan est plus prisé qu'un bon chasseur ;

— ce que recouvre le statut de prêtre, d'ancien, de médecin (ou plus exactement de guérisseur). Selon leur vision du monde, les PJ y verront une bande d'inutiles qui se tournent les pouces ou les chefs indispensables à toute communauté. Il y a des deux, en fait.

Les premiers jours

Les fugitifs n'erreront pas longtemps dans le marais. Au bout de quelques heures, ils croisent un groupe de chasseurs. Ils sont amicaux, et invitent les PJ à les suivre. Avant la nuit, ils arrivent à un village sur pilotis. C'est petit, crasseux et visiblement insalubre. Mais le groupe est très bien accueilli. Une petite fête s'organise, et on leur attribue deux grandes maisons vides. Ils dormiront au sec et le ventre plein, pour la première fois depuis des jours. Le lendemain, on les conduit devant les Anciens. Nasr, le chasseur qui les a « trouvés », les accompagne. Le but de cette rencontre est de leur trouver une occupation. Ils vont devoir faire face à un bref interrogatoire, sur le thème : « Que faisiez-vous autrefois ? Que savez-vous faire ? Que voulez-vous faire ? » Les compétences les plus appréciées sont : Navigation, Premiers soins, Artisanat (quelque chose d'utile, toutefois. Il y a très peu de métal disponible, et le village a déjà un forgeron), Pister, Camouflage et Faire un piège. Les Connaissances sont formellement prohibées. Quant à Nager, elle est tout simplement vitale. Personne ne sera rejeté. Les faibles et les incompétents se voient attribuer des tâches simples, « à leur portée ». En gros : les corvées d'eau et de bois. S'ils paraissent costauds, ils pourront devenir Récupérateurs (autrement dit pilleurs de tours).

Prenez un peu de temps pour décrire la vie quotidienne du village du Crocodile (ainsi appelé à cause de l'impressionnante tête de saurien sculptée qui orne la hutte du Conseil). Le travail est harassant, mais au moins, il est possible de vivre en paix, sans risquer le bûcher. En dehors des occupations quotidiennes, chacun est laissé libre de vivre comme il l'entend. Beaucoup ont l'air d'avoir trouvé une sorte de paix. Mais à y regarder de plus près... le paradis se paye cher. On ne fait pas de vieux os, au village. Les moustiques véhiculent toutes sortes de fièvres mortelles. Et puis, les accidents prélèvent leur part, l'absence de médicaments et d'hygiène aussi... Une chose choquera sans doute beaucoup les PJ : l'interdiction formelle d'utiliser la science. S'il y a des savants parmi eux, soulignez bien qu'il suffirait de peu de choses pour améliorer le niveau de vie du village. Les marchands du Comptoir seraient prêts à leur procurer des produits chimiques qui pourraient servir à synthétiser des médicaments. Il serait facile de bricoler un petit générateur... Ou de construire des digues et d'ensemencer des cultures (etc.) S'ils font la sottise d'en parler, ils seront convoqués par les Anciens et dûment sermonnés. Comment osent-ils penser à conjurer les vieux démons ? « On comprend comment évoluent les maladies, on les guérit, on isole le responsable... et puis on le garde, on l'améliore et on le lâche sur autrui à la première occasion. Ça jamais ! » Si les PJ persistent, ils seront bannis... jusqu'au village suivant, où tout recommencera. S'ils sont trop contents de leur paradis pour oser bouger, mettez en scène la découverte dans une des tours d'un petit laboratoire. Tout l'équipement qu'il contient sera détruit sans autre forme de procès.

Des PJ très observateurs ou très fouineurs pourraient faire des découvertes intéressantes en s'introduisant chez les Anciens. L'un d'eux possède un petit poste émetteur. D'autres ont des montres, des jeux vidéo... Tout est en bon état, récent et d'une facture qui ne dit rien à personne. Tous ces gadgets sont alimentés par des piles... qui sont loin d'être épuisées. Le poste de radio relie les village entre eux.

La Grande Fête

Au moment où les PJ s'interrogeront sérieusement, les Anciens réunissent tout le monde et annoncent que, la semaine suivante, l'Arène sera le théâtre d'une grande cérémonie. Tous les nouveaux venus et les célibataires sont tenus d'y assister. Une bonne partie des hommes et femmes valides viendront aussi. C'est une bonne occasion de rencontrer les gens des autres villages.

L'Arène grouille de monde. Des campements provisoires ont été installés tout autour. Une bonne moitié de la population du Refuge s'est dérangée. Disons-le tout de suite, la Fête est exactement ce qu'elle paraît être : une occasion de décompresser, de faire du troc, de trouver un compagnon ou une compagne... Il n'y a rien de sinistre là-dedans. Toutefois, si les PJ se sont déjà faits remarquer, ils seront surveillés. Et s'ils ont été bannis une fois, il se pourrait qu'ils aient un « accident » ou deux. On ne cherche visiblement pas à les tuer. Juste à les intimider. Les Anciens s'isolent à plusieurs reprises. Si les PJ se renseignent, ils apprendront que ces réunions sont taboues. Y assister est puni de mort. Selon toute probabilité, ils s'arrangeront pour être aux premières loges à la suivante.

Les Anciens y rencontrent un étranger masqué, drapé dans un lourd manteau noir. Il ne leur dit rien de passionnant : il se contente de leur donner quelques consignes du genre « cette année, chassez moins les oiseaux. Pêchez davantage » et de leur distribuer quelques nouveaux gadgets. Si les PJ se font repérer, ils sont perdus : tous les villages recevront leur signalement, et l'ordre de les tuer.

L'étranger masqué n'est pas spécialement précautionneux. Il y a des silhouettes bien plus bizarres que la sienne dans les rues... Il est facile à neutraliser. Il est encore moins humain que les PJ : c'est un robot ! S'ils le laissent aller, il mène d'éventuels suiveurs jusqu'à un étrange « chariot qui vole silencieusement sur l'eau » (une sorte d'hydroglisseur). Les personnages peuvent y entrer, ou le suivre. Il n'y a qu'un seul bouton de commande, qui met l'engin en marche vers une destination programmée : l'Aiguille, évidemment !

Dans l'Aiguille

Le glisseur va se garer le long d'un quai. Tout est à la fois hautement technologique et complètement délabré. Les portes, qui s'ouvraient et se fermaient automatiquement autrefois, sont devenues capricieuses avec l'âge. Même chose pour les lumières. Tout est rouillé et détraqué. Il reste toutefois quelques caméras de surveillance opérationnelles. Et l'hôte des lieux est toujours bien vivant...

Conclusion

MenTa aura vite conscience de la présence d'intrus. Il ne leur veut pas de mal. Il enverra un robot négocier, ou se manifestera par haut-parleurs. Il racontera son histoire sans mentir, en concluant par une offre :
« La population aura bientôt assez augmenté pour qu'il soit nécessaire de fonder un nouveau village. Voulez-vous en être les Anciens ? Vous travaillerez avec moi, et vous comprendrez pourquoi j'agis ainsi. Petit à petit, nous injecterons des changements... et d'ici une génération ou deux, ils seront prêts pour des projets de grande envergure, comme l'assèchement de territoire. De toute façon, ce sera une nécessité, à ce moment-là, sinon nous ne pourrons plus nourrir tout le monde. » Il n'est pas très clair sur ce qui leur arrivera s'ils refusent. En fait, ils ne risquent rien de pire que quelques mois de captivité dorée. MenTa a envie de discuter, d'avoir des nouvelles du monde extérieur. Les discussions seront longues et acharnées. Qui sait, il pourrait finir par se laisser convaincre ? C'est une possibilités, mais il en existe bien d'autres. Les PJ pourraient s'arranger pour le saboter. Son unité centrale est enfouie très profondément sous terre, mais il possède quelques organes plus vulnérables, notamment son réseau de caméras. Il en a fait poser un peu partout dans le marais. La petite usine où il construit des gadgets à l'usage des Anciens est également un cible tentante. Les robots sont trop peu nombreux pour opposer une défense efficace, et ne sont de toute façon pas programmés pour ça. A moins que vous ne vouliez que les Granbretons mettent tout le monde d'accord en envoyant une légion de Crapauds détruire « ce nid de vermine », ce scénario a une fin ouverte. C'est volontaire. C'est maintenant aux PJ de se forger un destin, et de modeler celui du Refuge.

L'histoire

Le super ordinateur MenTa 3000 a vu le jour aux alentours du XXX[e] siècle. Il était préposé à la gestion de la mégapole qui, à l'époque, couvrait la majeure partie du Bénélux. Il a assisté à sa destruction finale. Les digues ont été rompues, les eaux ont monté... La Hollande a rejoint l'Alsaz sous l'océan pendant deux ou trois siècles. Puis la terre est repartie à l'assaut, et le marais est né. Isolé dans sa chambre blindée, MenTa a tout vu. Ses sources d'énergie s'épuisant, il a sombré dans le coma... Jusqu'au jour, il y a plus d'un siècle, où un scientifique mutant ambitieux et brillant a réussi à le réactiver. Il a fondé le Refuge, avec l'aide de MenTa. Mais ce dernier a toujours refusé de lui fournir des armes. Le fondateur rêvait de se tailler un royaume sur la terre ferme, un royaume où les mutants seraient libres.
Comme dit MenTa : « Il ne parlait pas encore de réduire les humains en esclavage, mais ce serait vite venu. » L'ordinateur l'a donc supprimé, et a pris les choses en main. Il a créé l'anomalie météo qui protège le Refuge, et a fondé une société « inoffensive », sans guerre et sans armes. Il ne se rend pas vraiment compte que les conditions de vie qu'il impose à ses « sujets » sont très dures. Comme il le dit : « Après tout, des millions de gens ont vécu ainsi dans des coins reculés du globe, même au cœur de l'Age d'Or. »

Et avec Simulacres ?

Hawkmoon est avant tout un cycle de romans écrits par Michaël Moorcock, le créateur d'Elric le Nécromancien et de Jerry Cornelius.
Il raconte un futur alternatif où après une série de catastrophes (et guerres) nucléaires (le Tragique Millénaire), la vie renaît avec un niveau de civilisation proche du Moyen Âge.
Les points particuliers sont :
— La prédominance des Granbretons, organisés en société paranoïaque et schizophrène, où chaque citoyen porte en permanence un masque d'animal qui symbolise à la fois sa profession et la caste à laquelle il appartient (les Loups sont militaires, les Serpents scientifiques, etc.).
— L'existence de vestiges du Tragique Millénaire, sous la forme d'artefacts incompréhensibles, de mutants particulièrement horribles, et de zones de radiation.
— La science est en général mal vue, puisque source des anciennes catastrophes. Mais les Granbretons pratiquent les manipulations génétiques et la chirurgie avec un enthousiasme que le Dr Mengele leur envierait (ce sont les méchants de l'histoire).
— Comme d'habitude, il existe des résistants qui, envers et contre tout, luttent contre l'envahisseur. C'est d'ailleurs le cas de Dorian Hawkmoon, héros de la série, originaire de la Kamarg.
Le cycle Hawkmmon a eu un petit succès en France et aux États-Unis, et Chaosium (qui a également produit Stormbringer, un jeu sur Elric le Nécromancien) en a tiré un jeu de rôle. Ce dernier est resté assez ignoré, jusqu'à ce qu'Oriflam le traduise en français.
Par la suite, cette société a produit des suppléments : La France, L'Empire ténébreux, la Kamarg, qui détaillent le monde d'Hawkmmon au-delà de ce qui apparaît dans les romans, avec un grand luxe de détails.
Si vous désirez jouer ce scénario Hawkmoon avec un autre système de jeu, il est quand même indispensable que vous lisiez les quatre romans de la série (chez Presses Pocket).

Caractéristiques
Il n'y a pas de règles vraiment spéciales dans le monde d'Hawkmoon, je vous fais juste quelques suggestions pour bien jouer les méchants Granbretons :

- Leur composante Cœur descend d'autant plus qu'ils montent dans la hiérarchie de leur caste. Ils ont au moins 3 en Instincts.

- Dans toute situation stressante, ils auront tendance à agir comme leur « totem » le ferait. C'est-à-dire attaquer en meute pour les Loups, s'esquiver pour les Chats, essayez d'être plus malins pour les Renards, etc. S'ils veulent avoir un comportement atypique, il leur faut réussir un Test Instincts + Résistance + Animal.

- Si on leur retire leur masque et qu'ils ratent un Test Esprit + Résistance + Humain, ils deviennent fous (rage démentielle ou apathie catatonique).

Les Refuges

Mythe et réalité

Les mutants ne forment pas un tout monolithique. Certaines « races » détestent leurs compagnons d'infortune autant que les humains ordinaires. Mais tous sans exception possèdent des contes et des légendes sur le Grand Refuge. Il porte des noms différents selon les régions, et on croit l'avoir localisé dans les Carpathes, en Tchéquie, en Italie, en France... Certains érudits lui donnent un autre nom : Tanelorn, la Cité de l'Espoir. Mais si cette ville a existé dans le monde du Millénaire Tragique, il y a belle lurette que son souvenir a disparu des mémoires. Faute de le trouver, les mutants les plus énergiques et les plus ingénieux s'inventent leur propre paradis. Les clans des Hautes Terres, en France, sont un exemple célèbre de Refuge particulièrement primitif et sauvage. Mais il en existe des milliers d'autres, éphémères ou durables, minuscules ou grands comme des comtés...

Qui y vit ?

Rappelons-le, le terme « mutant » recouvre trois catégories d'individus.

— Ceux qui appartiennent à une souche stable, distincte de l'humanité et dont les différences se transmettent de génération en génération (par exemple les goules des mers). Ils vivent souvent en communautés structurées, en marge de l'espèce humaine. Issus de cultures différentes et homogènes, ils sortent un peu du cadre de cette étude.

— Ceux qui sont nés difformes et qui ont survécu jusqu'à l'âge adulte.

— Ceux qui sont nés normaux et dont la « différence » s'est révélée tardivement (gène récessif, ou tout simplement un « don » que tout le monde jugeait normal ou presque jusqu'à... un certain événement).

Ce sont ces deux derniers types qui sont le plus à même de se réunir et de fonder un Refuge. Le hasard préside souvent à leur regroupement. Rappelez-vous quand même qu'une communauté, quelle qu'elle soit, ne survit pas sans un minimum d'homogénéité. Le malheur est un ciment utile dans un premier temps, mais sans d'autres buts, l'association éclatera tôt au tard.

Raison d'être ?

La réponse est simple : survivre dans un monde qui ne veut pas d'eux. Mais elle peut se décliner, et connaît une infinité de variantes. Certaines communautés sont tout bêtement régies par la loi du plus fort. Ailleurs, on assiste à la mise en place d'institutions calquées sur celles du monde extérieur. Parfois monarchiques, ces institutions sont le plus souvent « républicaines », et connaissent des luttes politiques en miniature. Souvent, les fondateurs des Refuges sont des intellectuels, des théoriciens. Il arrive qu'ils aient dans leurs cartons des modèles théoriques de société idéale, qu'ils tentent de mettre en pratique. Dans 99 % des cas, l'expérience capote au bout de quelques années, mais il est souvent intéressant d'étudier ses conséquences sur le groupe. Cela explique souvent des coutumes qui paraissent aberrantes au premier abord... Reste enfin des communautés exotiques, pour qui la survie individuelle est un problème secondaire. Elles se consacrent à ce qu'elles estiment être un objectif supérieur. Il existe ainsi des sectes de mutants qui vénèrent des dieux ignorés du commun des mortels.

D'autres veulent conserver « des secrets ». Ils ont souvent quelques manuscrits moisis en leur possession... ou accès à un super ordinateur du Tragique Millénaire en parfait état de marche, pourquoi pas ? Les rares mutants qui s'y connaissent en biologie cherchent souvent un moyen de revenir à la normale... On cite toutefois le cas d'un dément qui kidnappa la population entière d'un village humain, et les modela à son image.

Où ?

Il n'y a qu'une seule règle immuable : assurer un maximum de protection à la communauté. Autrement dit, éloigner les humains et les bêtes sauvages. Pour ces dernières, ce n'est guère difficile. Ce sont les hommes qui posent problème. Ils sont partout, construisant des villages, défrichant des forêts, ouvrant des routes...

L'espace dévolu aux mutants rétrécit de génération en génération. Il reste toutefois une catégorie de lieux d'où personne n'ose venir les déloger : les ruines du Tragique Millénaire. La peur superstitieuse qui les entoure est encore trop forte. Dans la mesure où l'Europe en est jonchée et où elles se présentent sous une infinité de formes, on peut trouver de petits groupes de mutants à peu près n'importe où, y compris dans des endroits tout à fait improbables (sous une grande ville, par exemple).

Comment ?

Il est rare qu'une communauté de ce type puisse vivre en autarcie complète. La plupart entretiennent des liens ténus avec l'extérieur, sous forme d'échanges de services avec des humains dignes de confiance. Tous les types de marchés sont possibles, selon les personnalités en présence et les besoins des uns et des autres. Certaines tribus offrent de l'or contre des cadavres (qui se trouvent être leur nourriture de base) : ils se sont entendus avec l'entrepreneur des pompes funèbres du village voisin. D'autres achètent des animaux, du grain, des renseignements, etc. Il se constitue parfois des familles de gens « qui savent » et aident le clan de père en fils.

Ce sont, à leur modeste niveau, des héros. Ils doivent opérer sans attirer l'attention des Chevaliers génétiques, des prêtres ou (plus difficile encore !) de leurs voisins.

AIDE DE JEU

texte
Thierry Monter et Pierre Rosenthal
illustration
Eric Guttierez
plan
Thierry Monter

LE TESTAMENT DU PROFESSEUR

Pour Simulacres – Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales

En aide de jeu : Ah, les beaux ennemis que voilà !

Cette aventure, conçue pour les années 1870, peut impliquer 1 à 7 personnages ayant le goût de l'aventure et du voyage.

PREMIER CHAPITRE

Où l'on apprend l'existence d'un trésor, d'un héritage, et où l'on rencontre un homme ombrageux

Chez le notaire

Paris, le 26 juin 1877 Les aventuriers (les personnages des joueurs) sont conviés à l'étude de maître Barnard, exécuteur testamentaire de sir William Henry Backsburry, le 26 juin 1877, à 16 h30. Tous ont connu ou rencontré le professeur Backsburry, mais aucun d'entre eux ne lui est directement lié par les liens du sang. Le professeur passait pour un personnage secret, quelque peu excentrique, qui ne se séparait jamais de « Charles », son valet – garde du corps – confident et ami. Archéologue passionné, doublé d'un ethnologue de renom, il avait renié toute sa famille d'origine anglaise, qui avait elle-même rejeté ses parents lors de leur mariage.

Il a donc décidé de léguer ses biens et sa fortune à des personnes qu'il a su apprécier et qui pourront continuer son œuvre. Ces personnes (nos joueurs) sont des confrères de travail, des fils (ou filles) d'un vieil ami de collège, ou un (ou deux) aventurier(e) qui lui aurait sauvé la vie lors d'une exploration passée, etc. La lecture du testament se fait en présence des aventuriers et d'un neveu du professeur Backsburry, un certain Wilson Ridgel. Wilson Ridgel poussera plusieurs exclamations de mécontentement durant la lecture du testament et partira après la décision des héritiers, furieux, en claquant la porte. Après l'acceptation des héritiers et le départ de Ridgel, le contenu du coffret leur sera révélé. Celui-ci contient quatre enveloppes cachetées de cire.

- La première enveloppe contient une lettre à l'intention des personnages ainsi qu'une lettre de créance de 5000 F par personne.

« Chers Amis, cet argent vous servira à monter l'expédition car je sais que vous résoudrez l'énigme, ainsi que je l'ai fait, voici deux ans. La clef est celle de ma maison, qui se situe à Verrières-le-Buisson, à l'orée du bois de Verrières. Vous pourrez ainsi profiter de ma bibliothèque que j'ose considérer comme bien fournie. Quant aux deux autres objets, ils constituent les uniques éléments qui m'ont permis de partir pour la plus fabuleuse aventure de mon existence. Amicalement. Backsburry. »

- La deuxième enveloppe contient une clef. C est la clef de la porte d'entrée de la demeure du professeur, à Verrières-le-Buisson (15 km au sud de Paris).
- La troisième enveloppe contient une lettre écrite de la main du professeur : « Franchis les bouches du dragon et du serpent, longe les mille eaux et remonte la plus large durant 20 jours. Prends la voie des tortues qu'une lune te mènera aux quatre chutes. Poursuis à senestre jusqu'au grand mont, entre dans l'œil de la dame blanche et meurs ou vis pour le trésor du Roi doré. Izarun. »
- La quatrième enveloppe contient une petite boîte. Dans celle-ci se trouve une pièce d'or étrangère, emballée dans du coton (voir illustration). Le côté face de la pièce est normal, à l'exception d'un nom gravé sur le haut de la pièce (qui a été préalablement polie) : Izarun. Le côté pile de la pièce d'or est complètement usé et recouvert de graffiti.

« Testament de Sir William Henry Backsburry. A n'ouvrir qu'un an et un jour après mon départ, soit le 26 juin 1877, si mon retour n'était point constaté.

Je soussigné, William Henry Backsburry, né à Paris le 17 avril 1819, sain de corps et d'esprit, lègue tous mes biens aux personnes ci-dessous nommées: (liste des noms, prénoms et qualité des personnages des joueurs) à l'exclusion de toutes autres. Cependant mes héritiers devront prouver qu'ils sont dignes de cet héritage en poursuivant et atteignant le but que je me suis fixé, c'est-à-dire mener à bien ma dernière exploration. Un délai de un an et un jour sera accordé à mes héritiers, après lequel ils devront faire la preuve de leur réussite pour recevoir l'héritage. Si mes héritiers, pour une raison ou une autre, ne remplissaient pas ces conditions, la totalité de mon héritage reviendra à divers musées dont la liste se trouve dans la deuxième enveloppe, ainsi que la nature des preuves à rapporter. Cette mission est dangereuse, car si vous lisez ces lignes, cela signifie que moi et mon fidèle Charles n'avons peut-être point survécu. Bonne chance…

Professeur William Henry Backsburry, le 18 juin 1876. Paris.

Post-scriptum: Le contenu du coffret que vous remettra maître Barnard vous aidera si vous acceptez de mener à bien cette aventure. W.H.B. »

DEUXIÈME CHAPITRE

Où l'on remonte le cours du temps, et où les objets acquièrent leur signification

Il était une fois

Remontons le cours du temps jusqu'à près de quatre siècles, le 30 mai 1498. Christophe Colomb quitte San Lucar avec six caravelles à destination du Nouveau Monde. C'est son troisième voyage et sa renommée décroissante l'oblige à engager de force une bonne part de l'équipage. C'est ainsi que Bartolome Izarun, un jeune étudiant de Séville, se trouve du voyage en tant que scientifique. Sa spécialité officieuse était en fait le grand art, l'alchimie. L'Inquisition l'empêcha de l'étaler au grand jour. Malgré son jeune âge (probablement 25 ans), sa forte personnalité lui fait prendre un certain ascendant sur Colomb, affecté par ses récents déboires (emprisonné l'an passé). Début août de la même année, Colomb aperçoit trois pics émergeant d'une île qu'il baptise « Trinidad ». L'expédition s'aventure ensuite (dans l'actuel golfe de Paria en empruntant un détroit qui est aussitôt nommé « Bouches du Dragon » en raison des côtes déchiquetées qui le bordent. Un détroit assez semblable est franchi plus au sud (baptisé « Bouches du Serpent ») par la petite flottille qui explore ensuite le delta de l'Orénoque actuel pour découvrir un immense fleuve qui se jette dans l'océan, ce qui fait penser à l'explorateur qu'il a découvert un continent et non pas une île. Là s'arrête l'histoire connue et commence la mystérieuse aventure de Bartolome Izarun. En effet, celui-ci aurait appris des indigènes rencontrés dans le delta (Indiens warav) qu'en remontant le fleuve vers le soleil couchant se trouve un roi paré des rayons du soleil. Izarun décide de tenter sa chance et quitte clandestinement l'expédition, accompagné d'une demi-douzaine de gaillards prêts à tout. Le petit groupe remonte alors l'Orénoque pendant plusieurs lunes. Au cours de haltes assez fréquentes, Izarun rencontre parfois des indigènes à qui il demande des renseignements mais en vain. Au cours d'une de ces haltes, son équipe est attaquée et massacrée par des Indiens (de type yanomamo). Ce sont des chasseurs de têtes et Izarun ne doit de garder la sienne qu'au fait de plonger dans l'Orénoque pour échapper à ses adversaires. Il réussit à rejoindre un tronc d'arbre flottant. Il descend le grand fleuve pendant plusieurs jours sur son embarcation de fortune jusqu'à atteindre ce qu'il croit être un banc de rochers et qui se révèle en fait une immense colonie de tortues paisibles, descendant tranquillement un large cours d'eau : le Caroni. Il rejoint la rive, la remonte sur le côté gauche et rencontre plusieurs tribus amicales. L'une d'entre elles, émerveillée par l'œil de verre qui

Wilson Ridgel

Anglais de race blanche, 29 ans, 1,82 m, 83 kg
Il est toujours très élégant, blond, portant favoris et fine moustache et arborant un air hautain. Il possède un revolver à 6 coups dont il se sépare rarement. Ridgel fait partie d'une pseudo-aristocratie britannique et est en fait un aventurier doublé d'un filou. Il y a quatre ans, il fit un voyage en Amérique du Sud avec son oncle, qui le chassa lorsqu'il comprit la perfidie et la motivation unique de Wilson : l'or.
Furieux d'avoir été évincé de l'héritage, Ridgel essaiera par tous les moyens de s'approprier le trésor. Par exemple :
— Ecoute aux portes et espionnage ;
— Enlèvement à Paris d'un des héritiers pour obtenir des renseignements (en étant masqué) ;
— Fouille d'une cabine du transatlantique lors du voyage en Amérique du sud ;
— Vol de la lettre signée Izarun (mais pas du doublon ; si vous tenez à vos personnages...) ;
— Alliance avec Banaro, un Vénézuélien rencontré à Ciudad Guyana lors de son voyage précédent, qui connaît bien le pays. Toutefois, il essaiera de rester dans l'ombre, de suivre les héritiers le plus discrètement possible en les laissant faire le travail, pour s'approprier le trésor à la fin. Il ira jusqu'à utiliser son arme s'il est acculé ou si le moment de passer à l'action est venu.
PNJ Fort, Grand Méchant Rancunier et Prédécesseur (5).

apporte le feu du soleil (en fait Izarun portait un monocle et s'en était servi pour faire du feu, telle une loupe) en fit son chef et dieu vivant. Izarun, fatigué et malade, s'installe dans un havre de paix (village d'Indiens guarinos). Une vingtaine d'années plus tard, il entend à nouveau parler du Roi doré par des indigènes chassés du sud Caroni par des chasseurs de têtes. Il décide de monter une expédition et finit par découvrir des Incas près de la montagne Auyan Tepuy actuelle : ils transportent leur grand trésor loin de la convoitise des conquistadors qui investissent peu à peu le Pérou et leurs terres. Izarun les impressionne à nouveau par son œil de feu et son statut de fils du soleil dans la tribu guarinos (et par sa peau blanche bien que bronzée). Il devient alors l'un des gardiens du fabuleux trésor qui est entassé dans une caverne, naturelle d'abord, puis taillée et renforcée de blocs de pierre par la suite. Les deux entrées de cette caverne, taillée dans l'Auyan Tepuy sont murées, la plus petite (la mieux cachée et la moins accessible) étant protégée par une série de pièges construits sous la direction d'Izarun. C'est alors qu'a lieu l'expédition conduite par Diego de Ordaz qui remonte l'Orénoque en 1531 pour y chercher lui aussi un mystérieux Roi doré. Ordaz est tué dans l'une des boucles de l'Orénoque et son corps est amené à Izarun. Celui-ci, peut-être pris de remord d'avoir abandonné sa patrie, récupère le casque d'Ordaz, ainsi qu'un doublon en or monnaie qu'il voit pour la première fois. Le symbole de la croix lui rappelle son Dieu, son roi et sa reine et il décide d'en utiliser le dessin pour construire son tombeau, car il sent que sa mort est proche. Son remord le poursuivant, il grave à l'intérieur du casque un texte en espagnol (c'est le texte du professeur signé Izarun) et inscrit, en un langage simplifié, sur une des faces de la pièce d'or qu'il a polie, quelques graffiti et une courte phrase latine, qui, bien interprétés, permettent d'éviter les pièges qui barrent l'accès au trésor. D'autre part, il y grave la clef qui permet d'ouvrir le passage secret menant à la salle du trésor. Il fait apporter ces objets à son village d'adoption qui les gardera à travers les siècles en l'attente que leur chef et dieu réapparaisse.

Signification et indices

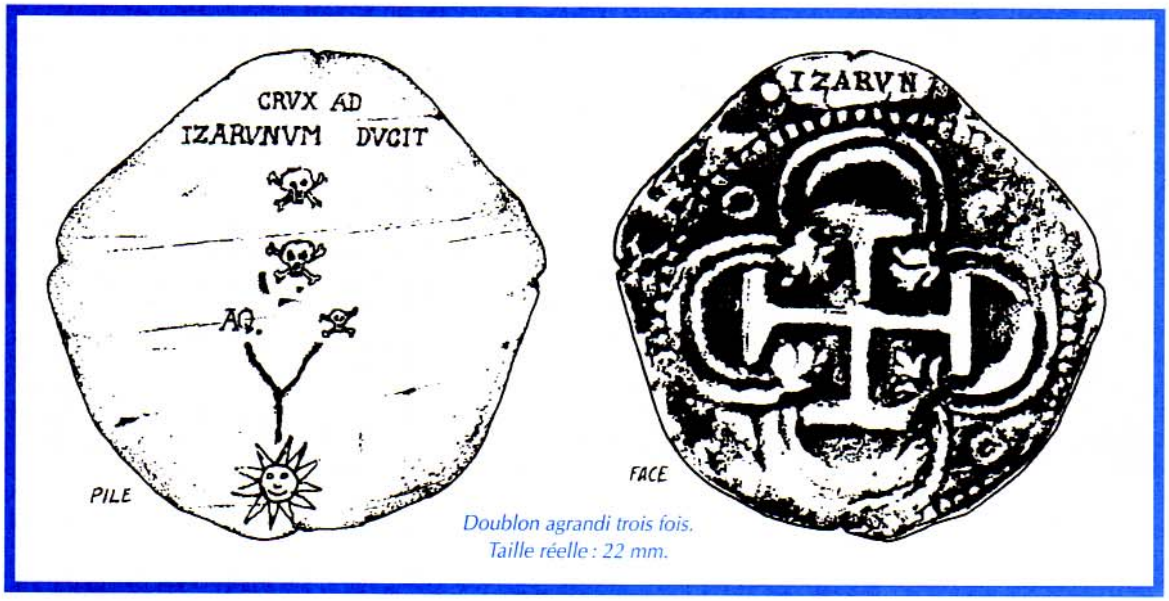
Les deux indices de ce texte sont d'une part « les bouches du Dragon et du Serpent », qui sont des lieux qui ont gardé leur appellation d'origine et que l'on trouve facilement dans un bon atlas (les personnages les trouveront automatiquement s'ils pensent à en consulte] un, ou un géographe aura un Test Esprit + Perception + Humain +4 à réussir) ; et d'autre part le nom du signataire : Izarun. Là, les recherches sont beaucoup plus ardues car le personnage est quasi inconnu. Seul un historien espagnol, spécialisé dans « La Conquista » (1492-1580 environ) pourra leur donner les renseignements historiques connus (soit jusqu'à la disparition mystérieuse d'Izarun dans le delta de l'Orénoque). Les personnages pourront chercher dans cette voie grâce aux consonances ibériques du nom (espagnol, portugais ou basque) et à une lettre du professeur, cachée dans un livre. D'autre part, la fin du texte, « Le Roi doré », pourra faire penser aux personnages intuitifs à sa traduction espagnole « El Rey Dorado », réduit à « El Dorado » et qui rappelle le très fameux trésor recherché par tous les conquistadors.

Traduction en langage « clair »

Franchis les bouches du Dragon et du Serpent,
— Il s'agit de deux lieux géographiquement connus, situés près de la Trinité.
Longe les mille eaux et remonte la plus large durant vingt jours.
— Il faut longer le delta de l'Orénoque et remonter le plus large (l'Orénoque lui-même) pendant vingt jours.
Prends la voie des tortues qu'une lune te mènera aux quatre chutes.
— Il s'agit de prendre le fleuve Caroni (c'est le fleuve qu'a aperçu Izarun et qui regorgeait de tortues), de le remonter à pied pendant un mois (une lune) pour arriver aux quatre chutes successives du Caroni (en aval du lac actuel).
Poursuis à senestre jusqu'au grand mont,
— Il faut continuer de remonter le fleuve sur la rive gauche (la droite étant encore actuellement le territoire de chasse des Yanomamos, les chasseurs de têtes...) jusqu'à la montagne Auyan Tepuy.
Entre dans l'œil de la dame blanche
— Dame blanche symbolise la gerbe d'eau des chutes de l'Ange (non explorées en 1878) et l'œil est une légère tache sombre qui apparaît mieux au coucher du soleil lorsque la lumière rasante met en valeur le relief du rocher. Cet œil se trouve très près du sommet des chutes (environ 400 mètres de hauteur) et peut représenter l'œil d'un visage de profil si la chute représente les cheveux. Il faut gravir la montagne pour pénétrer dans l'œil, qui s'avère être l'entrée d'une grotte...
Et meurs ou vis pour le trésor du Roi doré.
— Il s'agit d'éviter les pièges mortels semés par les derniers Incas (avec la complicité d'Izarun) pour parvenir au trésor du Roi doré. Ce qui nécessite l'emploi du doublon.

La monnaie d'or

La pièce d'or est un double escudo (une pistole) plus connu par la suite sous le nom de doublon. Elle fut frappée, sur la demande de Charles Ier d'Espagne (Charles Quint) au Mexique et au Pérou, à partir de 1536. Le professeur Backsburry s'est demandé comment cette pièce avait pu arriver en plein cœur du Vénézuela (c'est là qu'il l'a trouvée) d'une part, et dans les mains d'Izarun d'autre part. La seule ex-



Doublon agrandi trois fois.
Taille réelle : 22 mm.

pédition qui aurait pu apporter un doublon à Izarun est celle de Diego de Ordaz (1531). La suivante datant de la fin du siècle, il faudrait alors admettre qu'Izarun aurait vécu plus d'un siècle ! Or, cinq années séparaient la date du voyage de l'émission des premières monnaies. En désespoir de cause, le professeur consulta alors un vieil ami, le professeur André Valdez, conservateur du Musée numismatique de Séville, qui lui apprit que plusieurs épreuves, fort rarissimes, furent frappées à partir de 1528-1529 et envoyées au roi d'Espagne. Or, Diego de Ordaz participa probablement au transport de ces épreuves, ce qui confortait l'hypothèse du professeur : Ordaz aurait rencontré Izarun, lui aurait transmis un casque et le fameux doublon qui possédait à l'origine les armes de la maison d'Espagne sur le côté pile et la devise *Hispaniarum Rex* sur le côté face. Seule une partie du mot Rex est encore lisible en haut à gauche. Sur le côté pile se trouve plusieurs dessins ainsi qu'une inscription en latin : *Crux ad Izarun ducit* qui signifie : la croix mène à Izarun. Les inscriptions et cette phrase permettent d'éviter les pièges tendus par Izarun et les Incas (voir fin du scénario).

Note. Si les personnages examinent très attentivement le doublon, ils pourront apercevoir quatre petites irrégularités (renforcements aux quatre points cardinaux sur le pourtour de la pièce). D'autre part, si un personnage essaie de regarder à contre-jour la pièce de monnaie, il pourra remarquer (Test Corps + Perception + Minéral -2) que la pièce est percée de minuscules trous en trois endroits, au centre de la pièce, là où se trouvent trois éraflures anodines (côté pile.

TROISIÈME CHAPITRE

Où l'on commence à se documenter

La maison du professeur Backsburry

La demeure de feu Backsburry est une petite maison sise à l'orée du bois de Verrières. Elle comprend un étage et un grenier, ainsi qu'un petit jardin. Au rez-de-chaussée se trouvent la bibliothèque la chambre, la salle-de-séjour et les commun. Un escalier permet d'accéder à l'étage où se trouve la collection personnelle du professeur. On peut accéder au grenier par une petite trappe. Les deux seules pièces d'un quelconque intérêt pour les personnages sont la bibliothèque et la grande et unique pièce de l'étage (collection archéologique).

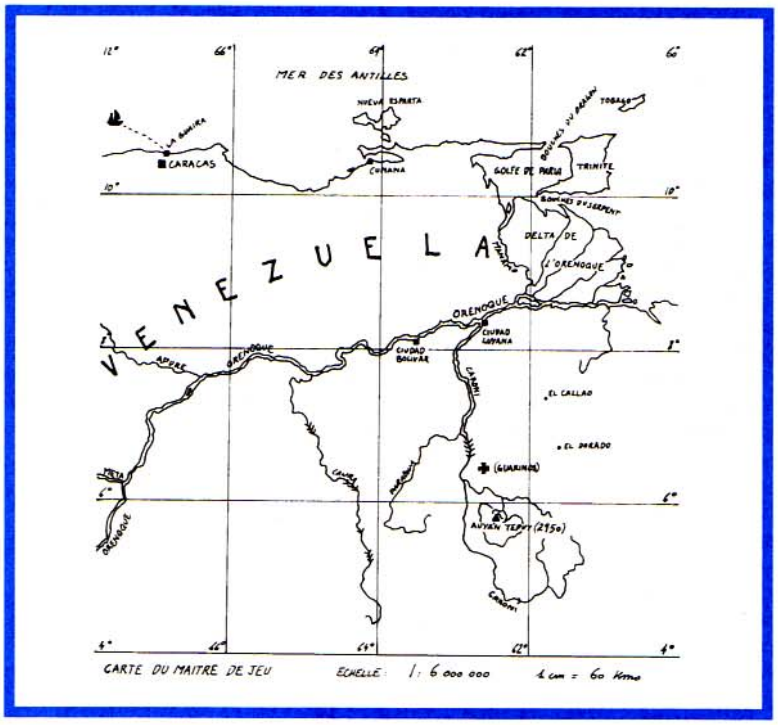
La bibliothèque

Elle contient essentiellement des livres de références en histoire, géographie et ethnologie. Il y a trois livres qui traitent du Vénézuela de façon intéressante :

— Alexandre de Humbolt et A. Bonpland. *Voyage aux régions équinoxiales du Nouveau Continent.*

— A. Codazzi. *Resumen de la geografia de Venezuela.* Paris 1841.

— F. Apun. *Unter den Tropen - Wandeunge n durch Venezuela, am Orinoro, durch British Guyana und am Amazonenstrome in den Jahren 1848-1868.*



Tome *1 – Venezuela.* Iena 1871.

Ce dernier ouvrage comporte trois tomes et dans le premier consacré au Vénézuela et à l'Orénoque se trouve une lettre aux pages 160-161, provenant de Séville (Espagne) et datée du 26 janvier 1876. C'est la lettre du professeur Valdez qui parle de la frappe des premiers doublons en 1528-1529.

Note. A la page 160 se trouve un court passage sur les réducteurs de têtes...

La lecture de chaque livre prend environ trois à quatre jours. Il faut connaître l'espagnol ou l'allemand (avant de commencer le scénario, demandez à chacun des joueurs si son personnage – en respectant sa personnalité – parle une ou plusieurs langues étrangères, et lesquelles).

La collection archéologique

Parmi les diverses trouvailles se trouvent d'anciennes cartes. Sur l'une d'elles, détaillant la partie septentrionale de l'Amérique de Sud, est notée une petite croix noire, placée près du fleuve Caroni, à environ 63° de longitude ouest et à 7° de latitude nord (voir la carte). Dans une armoire vitrée est exposée également une tête réduite d'Indien. Sous le socle (visible si l'on soulève l'objet) se trouve une étiquette : Tribu mayani – (yanomamo) – Sud Caroni – 1874.

Progression de l'enquête

Le seul moyen d'apprendre qui est Izarun est de s'adresser à des spécialistes espagnols, historiens (ou alchimistes) des XIV[e] et XV[e] siècles. Des lettres de recommandations pourront être obtenues par le professeur Valdez. Il faudra, soit faire le voyage (ce qui est préférable) soit écrire, en y joignant une lettre de recommandation, émanant du professeur Valdez ou d'un éminent scientifique ou historien français. Il est à noter que les cartes du Vénézuela de l'époque sont fragmentaires et qu'entre autres, la source du Caroni et le Saut de l'Ange (Salto del Angel) sont inconnus. Donc, une exploration sur place s'impose, d'autant plus qu'il est impossible d'apprendre l'existence d'une « Voie des tortues », bien que soit souvent mentionnée l'existence de bancs de tortues descendant les fleuves et rivières du Vénézuela.

Donc, il ne reste plus à nos aventuriers qu'à prendre le bateau. A l'époque, la liaison la plus rapide pour le Vénézuela étant la destination de Colon (Panama).

QUATRIÈME CHAPITRE

Où nos aventuriers rencontrent un doux dingue, font un long voyage, et ont une cruelle surprise à l'arrivée

Transatlantique !

Voici les trois transatlantiques disponibles, avec quelques renseignements pratiques :

Banaro

Vénézuélien d'aspect rébarbatif, toujours seul et suant, portant une grosse moustache noire. Race : sud-américaine. Sexe : masculin. 33 ans, 1,70 m, 90 kg. Banaro est fidèle à Wilson Ridgel ; c'est un homme de main : sûr, efficace, peu bavard et sans scrupules... PNJ Moyen, Subalterne Opiniâtre (5) et Entreprenant.

● ***Le Brest***
Le Havre – Colon en 29 jours.
Départ de France : 8 janvier, 8 mars, 8 mai, 8 juillet, 8 septembre, 8 novembre.
Départ de Colon : 8 février, 8 avril, 8 juin, 8 août, 8 octobre, 8 décembre.
Tarifs : 1re classe 1860 F, 2e classe 1320 F.

● ***L'Impératrice***
St-Nazaire – Colon en 22 jours.
Départ de France : 15 janvier, 5 mars, 25 avril, 15 juin, 5 août, 25 septembre, 15 novembre.
Départ de Colon : 10 février, 1er avril, 20 mai, 10 juillet, 1er septembre, 20 octobre, 10 décembre.
Tarifs : grand luxe 3100 F, 1re classe : 2430 F, 2e classe 2010 F.

● ***Le chemin de France***
Marseille – Colon en 29 jours.
Départ de France : 15 février, 15 avril, 15 juin, 15 août, 15 octobre, 15 décembre.
Départ de Colon : 15 janvier, 15 mars, 15 mai, l 5 juillet, 15 septembre, 15 novembre.
Tarifs : 1re classe 1635 F, 2e classe 1270 F.

● **Correspondance**
Colon – La Guaira (Vénézuela) en 7 jours.
Par caboteur : les 1er, 10 et 20 de chaque mois.
Tarifs : 210 F (chambrée de 12 personnes).

Si les aventuriers décident de partir très vite au Vénézuela, Ridgel prendra le même bateau qu'eux, et essayera pendant le voyage de cambrioler leur cabine. S'ils prennent leur temps, Ridgel prendra le bateau précédent, et profitera du temps gagné pour retrouver Banaro et organiser un guet-apens dans la jungle.

Sur le transatlantique, les personnages feront la connaissance d'un aréopage de personnalités.

● **Juan Cordoa** est un agriculteur de la région de Colon, venu en Europe chercher des graines et négocier un contrat de viande bovine. Il connaît bien la jungle américaine et, comme il le dit lui-même, il n'y a rien dont une troupe solidement armée de fusils ne puisse venir `à bout, à part la maladie bien sûr.

● **Monsieur John Assel Sumerset, madame (Suzanne) et fille (Betty).** Venu remettre de l'ordre dans ses affaires au Vénézuela (des affaires de caoutchouc), il compte remonter au Mexique (des affaires de métaux précieux) et embarquer à San Francisco (des affaires immobilières) pour Pékin (des affaires textiles). Si madame est effacée, la fille est belle, intelligente, indépendante, passionnée par les affaires. Elle a rang de directeur adjoint des affaires de son père. Elle ne trouvera aucun attrait à des personnes qui poursuivent des chimères comme un trésor. Seuls ceux qui s'intéressent à l'aviation ont une chance d'attirer son attention. Elle est prête à financer des études sur le vol des plus lourds que l'air. Mais ce n'est pas par romantisme. Elle compte bien profiter des possibilités du futur transport aérien des marchandises de prix.

● **Abélard Savinien de Beuzéville.** Un savant-technicien qui a dans ses bagages des projets pour diverses machines à vapeur et électriques spéciales. Il va au Vénézuela pour proposer son extractrice automatique d'or et d'argent. Mais il a également dans les cales du paquebot un prototype de véhicule amphibie (et même sous-marin) destiné à l'exploration des cours d'eau. L'extractrice n'est pas au point, si elle sert bien de dragueuse, elle a du mal à faire un tamis correct. Quant au véhicule, en dehors du fait qu'il ne peut contenir que deux personnes, il consomme une quantité impressionnante de charbon, fait un bruit épouvantable, et son autonomie sous-marine (même avec un tuyau de surface) n'est que d'une heure. Mais tout ceci, les aventuriers ne pourront le constater que plus tard. Abélard est relativement jeune (40 ans), beau parleur, et se fera fort de convaincre force gogos de financer d'autres projets (à vous d'en inventer). Il a l'aptitude de deviner ce qui ferait plaisir à se interlocuteurs, et ses projets semblent toujours assez réalistes, et même réalisables. Simplement, ils sont toujours lourds, peu pratiques, et amènent plus d'inconvénients que ce qu'ils sont censés soulager. Mais après tout, dit-il toujours, il faut essayer les nouvelles techniques afin de pouvoir les améliorer.

Une fois arrivés à Colon, si les aventuriers veulent monter une expédition un peu décente (avec porteurs, bateaux, armes, etc.)*, ils apprendront qu'il y a quinze jours à peine une expédition est déjà partie pour la même destination. C'est celle du professeur Sylvain Bramier, qui recherche les traces de civilisations précolombiennes. Les aventuriers ayant la culture appropriée se souviendront que Bramier travaille effectivement sur les mêmes sujets que Backsburry. Nos héros se sont-ils faits prendre de vitesse ? Ici c'est au meneur de jeu de décider. Soit l'expédition de Bramier s'est fourvoyée et les aventuriers n'en entendront parler que jusqu'à l'embouchure de l'Orénoque, soit elle les précède bel et bien. Dans le deuxième cas, cette expédition rencontrera les coupeurs de têtes, et seuls cinq ou six de ses membres y survivront. A vous de voir de quelle manière vous désirez (ou pas) les faire intervenir.

CINQUIÈME CHAPITRE

Où l'on suit les traces d'Izarun et où on découvre que l'électricité est un ondine plutôt qu'une fée

Toute une expédition

Une fois arrivé à La Guaira, il est possible de louer un bateau avec pilotes, ou d'acheter un bateau pour une plus grande liberté (encore faut-il savoir le manœuvrer). Une bonne idée serait quand même de louer un guide, quelques porteurs et pourquoi pas quelques mercenaires. Pour trouver la voie des tortues, il faut remonter l'Orénoque (Orinoco e n espagnol) pendant vingt jours, dans les conditions d'Izarun, c'est-à-dire dans une embarcation pas trop rapide, en faisant quelques haltes pour chasser (ou chercher des indigènes). Si ces conditions ne sont pas respectées, les aventuriers dépasseront l'embouchure du Caroni et Ciudad Guyana et ne découvriront pas d'embouchure notable avant le Caura. Si les personnages passent quelques jours à Ciudad Guyana, ils finiront par retrouver les traces du professeur Backsburry qui est parti sur le Caroni il y a à peu près un an. Outre la présence de Wilson Ridgel, de la seconde expédition, le meneur de jeu pourra faire intervenir un ou plusieurs gymnotes électriques, habitants typiques de l'Orénoque.

La remontée du Caroni peut se faire en pirogue sur une partie du trajet (jusqu'aux quatre chutes où les pirogues devront être abandonnées par manque de chemin de portage). De toute façon, il faudra continuer la route à pied. Il est à noter que cette partie du bassin de l'Orénoque est quasiment déserte à cette époque (excepté quelques tribus d'Indiens pacifiques et d'autres de réducteurs de têtes). Le Caroni a été très peu exploré du fait de la présence de chasseurs de têtes, qui hantent toute la partie ouest du fleuve. Les personnages ont tout intérêt à voyager sur la rive est, soit à gauche (senestre) du fleuve s'ils veulent sauver la leur, de tête.

Dans le cas contraire, le MJ pourra organiser une belle course-poursuite avec les aventuriers comme gibier. En effet, le nombre des poursuivants (au choix du meneur) empêchera toute résistance armée (ce qui est préférable vu le poison qu'utilisent les Yanomamos : il n'existe pas d'antidote au curare et toute personne touchée par une flèche empoisonnée qui échoue à un Test Corps + Résistance + Humain - 4, mourra de paralysie pulmonaire : asphyxie). La poursuite se finira dans le Caroni, où les chasseurs abandonneront la chasse. Bien sûr, les personnages auront perdu la plus grande part de leur matériel dans la course (pour s'alléger) et dans le Caroni (en plus des autres inconvénients : noyade possible, matériel mouillé, attaque de piranhas ou d'un anaconda, etc.). Si les aventuriers progressent à gauche du Caroni, ils ont toutes les chances d'être accueillis par les guarinos (Indiens de la tribu ethnique Trio). Ces mêmes Indiens sont ceux qui ont accueilli le professeur Backsburry l'année passée et trois ans auparavant. C'est également la tribu qui a abrité Izarun il y a près de quatre siècles. Les personnages seront fêtés pour peu que l'un d'entre eux porte un monocle. Sinon ils seront tout de même très bien accueillis et s'ils fraternisent avec les indiens autorisés à voir l'effigie du fils du soleil, dans la hutte centrale. Celle-ci est composée d'un morceau d'écorce gravé, décoré et peint, représentant une forme humaine à l'échelle. Sur la tête est posé un morion (casque espa-

gnol des conquistadors) et à l'emplacement de l'œil droit se trouve un monocle gravé des initiales du professeur Backsburry : W.H.B. Le casque est celui de Diego de Ordaz, dont l'intérieur est gravé du texte (en espagnol) traduit et légué par le professeur (signé Izarun). Il y a trois ans, à la place du doublon qui l'avait intrigué, le professeur a placé un « œil de feu », un véritable œil du Dieu (il a fait la même démonstration qu'Izarun quatre siècles plus tôt).

SIXIÈME CHAPITRE

Où les temples sont pavés de mauvaises intentions

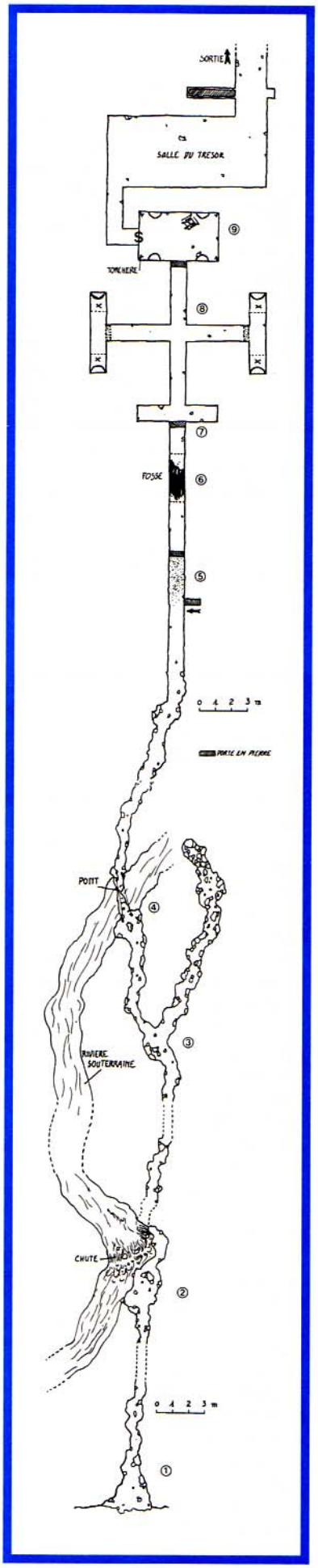
Exploration et pièges

Les indigènes pourront guider les aventuriers vers l'Auyan Tepuy, la montagne sacrée, bien qu'avec réticence par peur des Yanomamos. Ils laisseront les aventuriers à deux jours de marche de la montagne, l'accès leur étant interdit tant que leur dieu ne les accompagne pas. Les personnages, après quelques jours de marche, devraient atteindre les actuelles chutes des Anges (inconnues à l'époque), sans rencontrer les terribles chasseurs de têtes. Il ne reste plus aux aventuriers qu'à repérer « l'œil de la dame blanche ». L'escalade pour atteindre l'œil est très périlleuse ainsi qu'en témoigne la tombe qui se trouve au pied de la paroi rocheuse. Sur la croix est inscrit le nom de Charles Vanchart. C'est la tombe du fidèle valet qui a dévissé lors de l'escalade. Après l'ascension (près de 400 mètres) les aventuriers déboucheront dans la grotte de l'œil.

1. Grotte de l'œil. Sur le sol est peint un symbole identique à celui du doublon : un petit soleil. C'est le professeur qui a peint le soleil (en rouge) pour aider les aventuriers à comprendre les inscriptions de la pièce d'or.

2. Après un très long couloir, d'origine naturelle apparemment, se trouve une petite grotte sur laquelle débouche une rivière souterraine. La rivière se poursuit dans un couloir plus bas que celui emprunté et produit une petite cascade. Un léger voile d'eau cache un petit passage qui continue sur la droite.

3. Un nouveau couloir se poursuit sur près de 2 km pour arriver à un embranchement en Y. C'est le second symbole sur le coté pile du doublon, en forme d'Y, qu'il faut interpréter. En allant à droite, il y a une tête de mort, d'où un danger et vers la gauche, deux lettres AQ. Ces lettres sont l'abréviation du mot latin *aqua* (eau) et espagnol *aqui* (par ici, ici). Elles indiquent le bon chemin à prendre. La tête de mort est peinte à l'embranchement à droite et les deux lettres à gauche. C'est encore l'œuvre de Backsburry. Si des aventuriers prenaient le passage de droite malgré la tête de mort, toute la galerie s'effondrerait sur les imprudents au bout d'une centaine de mètres. Un Test Corps + Perception + Minéral -2 permet d'entendre un bruit d'eau venant du couloir de gauche.



4. Un pont de pierre et de corde est suspendu au-dessus de la rivière souterraine. Les cordes qui servent de rambarde sont pourries et céderont à la moindre sollicitation. Il faut réussir un Test Instincts + Perception + Mécanique pour passer sans encombres, et le fait de s'encorder pourra éviter une chute malencontreuse (le torrent se trouve 10 mètres plus bas)

5. Le passage est bouché par ce qui semble être une porte de pierre recouverte de décorations précolombiennes. Devant cette porte se trouve du sable où l'on aperçoit des traces de pas à demi effacés. En s'approchant de la porte, on peut également y remarquer un alphabet espagnol. Le seul moyen d'ouvrir la porte (excepté les explosifs) est d'écrire le nom d'Izarun en appuyant tour à tour sur les six lettres (pas forcément dans le bon ordre). Si une autre lettre est enfoncée, une porte cachée pivote et bloque le passage alors que du sable s'écoule d'une ouverture dans le plafond (c'est la signification de la tête de mort située au dessus de l'Y). Le passage est complètement rempli (et les personnages bloqués, morts par asphyxie) au terme de 10 passes d'armes. Si le mot est formé alors que le piège était en action, le sable s'arrête de couler et la porte s'ouvre, le tout en 2 passes d'armes.

6. Un peu plus loin dans le couloir se trouve une fosse à demi effondrée. Ce piège était prévu pour un groupe de deux personnes lourdement chargées (portant une partie du trésor) revenant du tombeau (seconde tête de mort). Malheureusement, le temps a travaillé contre du professeur Backsburry, rongeant et affaiblissant peu à peu les poutre de soutènement déjà précaires. Le professeur s'est écrasé, 10 mètres plus bas, empalé sur les pieux qui garnissent le fond de la fosse. Si les personnages descendent au fond de la fosse, ils identifient de manière certaine le professeur à ses affaires et à son journal de bord qui raconte tout son voyage. Parmi ses affaires certaines sont récupérables :

— Son journal de bord (ainsi qu'une copie de la lettre d'Izarun et du doublon) ;
— Un couteau de chasse ;
— 18 allumettes (parfaitement emballées, mais sur un double-6, elles ne s'allument pas) ;
— Une livre de fulminate (explosif), ce qui est suffisant pour faire sauter une porte de pierre (emballé).

Le reste (corde, lampe, deux torches, ficelle, boussole, chronomètre, etc.) est cassé, pourri ou rouillé.

7. C'est la porte d'entrée du tombeau d'Izarun. Elle est identique à la porte 5. Il suffit d'écrire Izarun (seulement les six lettres, sinon il faut recommencer, mais pas forcément dans le bon ordre). Elle n'est pas piégée.

Gymnote électrique (Electrophorus electricus)

Description : Le gymnote est un poisson très allongé, ressemblant vaguement à une anguille, et possédant une unique nageoire anale, qui bouge tout le ventre. Aveugle à l'âge adulte, le gymnote doit remonter à la surface toutes les trente secondes pour ne pas se noyer ! Il fréquente les eaux calmes des bassins de l'Amazone et de l'Orénoque.
Famille : gymnotidés.
Ordre : cypariniformes.
Classe : poissons.
Embranchement : vertébrés.

Technique de jeu
Test d'attaque : 10, PV 3, PS 2.
Dégâts : chaque contact du gymnote électrique occasionne une violente décharge électrique, jusqu'à ce que sa « batterie » soit déchargée. Au premier contact, le personnage perd [d] points de Souffle, au second [c] PS, puis [b] PS, et enfin [a] PS jusqu'à l'épuisement des capacités électriques du poisson (une décharge peut atteindre 600 volts !). Un personnage réduit à 0 PS est paralysé par la ou les décharges. Il fait ensuite un Test Corps + Résistance + Humain. S'il échoue, il sera handicapé pour une semaine. Si vous jouez les dégâts non localisés, cela se traduit par 1 PV en moins. Si vous jouez avec les dégâts localisés ce sera un malus de 1 à toutes les actions physiques.

Quelques renseignements sur le Vénézuela

Le Vénézuela sort d'une guerre civile qui a duré sept ans, de 1863 à 1870, entre unionistes et fédéralistes. Le pays est relativement pauvre et exporte surtout du caoutchouc, de la balata, du coumarou et des noix du Brésil. Les grandes plaines sont appelées llanos (prononcer lianos) et ressemblent à la savane africaine, excepté qu'elles sont composées de plantes différentes : gamelotillo, paja veluda et paja de gallina en sont les plus représentatives. Les llanos s'étendent dans les vallées de l'Orénoque et du Caroni (entre autres).

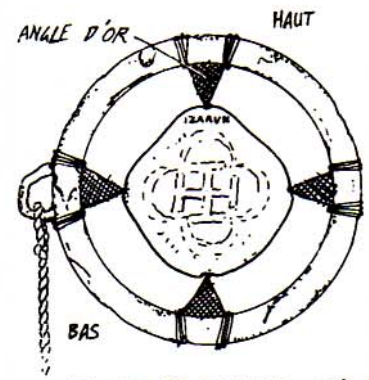
Géologie
Le Vénézuela est composé d'un bouclier de roches cristallines érodées (elles datent du Précambrien) parsemés d'échines de quartzitl et d'inselbergs. Près des plateaux, on trouve des mesas de grès précambriens.

8. Le tombeau d'Izarun. Il est en forme de croix identique à celle du doublon. Il faut utiliser la phrase latine *Crux Ad Izarunum Ducit* : la croix mène à Izarun. Il suffit de retourner le doublon pour s'apercevoir qu'Izarun est en haut de la croix, donc tout droit par rapport au chemin emprunté. Il ne faut donc ni tourner à droite ni tourner à gauche. Les deux petites salles sont piégées. Deux colonnes décorées se trouvent à chaque extrémité de la pièce. Si une personne marche sur une dalle marquée d'une croix, une porte s'abat et bloque la pièce.

Si la personne piégée veut plonger sous la pierre, elle doit réussir un Test Instinct + Perception + Minéral (pour réagir à temps) puis un Test Corps + Action + Humain -2 pour passer sous la porte avant que celle-ci (qui descend du plafond) ne touche le sol. Si le jet est réussi, la personne passe sans dommage. Si le Test n'est raté que d'une marge de 0 à 2, la personne se trouve sous la porte quand celle-ci touche le sol. Elle passe de justesse mais subit [e] PV et [g] PS de dégâts. Si le Test est loupé de 3 ou plus, le personnage reste bloqué dans la salle. Les deux colonnes s'enfoncent lentement dans le sol (écoulement du sable qui les bloquait dans la pièce) sous le poids du plafond qui brisera tout sur son passage en 10 passes d'armes. Seule l'explosion de la porte peut sauver la vie des prisonniers. Elle leur occasionnera [b+X] PV et [d+X] PS dommages, X étant le nombre de passes d'armes écoulées (l'espace se réduisant, le souffle est plus important).

9. Izarun. La porte s'ouvre de la même façon que les portes 5 et 7. La salle est décorée par des fresques sur les quatre murs, les quatre colonnes, le plafond et le sol. Sur un trône de bois se trouve un squelette, portant des restes d'habits d'origine inca. Un pectoral d'argent incrusté d'or et de pierres semi-précieuses pend à son cou décharné. Deux bracelets d'or sont également passés à ses bras. C'est Izarun. Le trône est placé en biais par rapport aux murs de la salle, ce qui n'est pas habituel. Toutefois cela semble être sa place originale car les pieds sont fixés au sol. Autre détail important, Izarun ou plutôt son squelette, porte un monocle, très ancien à l'œil droit, qui est resté fixé par les chairs en putréfaction malgré les siècles. Ce monocle est la clef qui permet de trouver le passage secret qui mène à la salle du trésor. Si quelqu'un observe le monocle, il remarquera qu'il n'y a plus de verre et que quatre triangles dorés sont fixés à l'intérieur (voir schéma).

Ces quatre triangles sont en or, et en approchant le doublon du monocle, on peut voir que les quatre écailles d'or s'ajustent parfaitement aux quatre entailles du pourtour de la pièce d'or. On peut alors facilement incruster la pièce entre ces quatre mâchoires. Si une personne porte le monocle, elle apercevra alors les trois petits



MONOCLE ET DOUBLON Ech. 1
(VUE DE FACE)

trous de la pièce et en fermant l'œil gauche, (le monocle se porte à l'œil droit) que l'on voit faiblement trois formes distinctes. Ces trois formes délimitées par les trous de la pièce permettent de repérer les trois points de pression du passage secret Mais pour ce faire, il faut répondre à plusieurs impératifs :
— Porter le monocle à l'œil droit ;
— Le côté pile de la pièce doit être dirigé vers l'œil ;
— Izarun, gravé sur la pièce, doit se trouver en haut (être donc lisible) ;
— Le personnage portant le monocle doit s'asseoir sur le trône, à la place d'Izarun et regarder droit devant lui en fermant l'œil gauche ;
— Le personnage aura plus de chance de trouver les trois points si il mesure environ 1,70 m (taille d'Izarun) ;
— L'observateur répondant à ces critères a alors de bonnes chances de découvrir trois formes dans le mur ouest qui correspondent exactement au dessin des trois trous. Le Test est un jet de Esprit + Perception + Minéral avec un malus de 1 point par tranche de 5 cm d'écart avec la taille idéale (ex : 1,85 m = malus de 3). Si des torches sont placées dans les torchères (éclairage rasant) une meilleure visibilité et un meilleur relief donneront un bonus de 2. Il suffit ensuite d'appuyer simultanément sur les trois éléments de décoration repérés pour que le passage s'enfonce et pivote, découvrant la salle du trésor.

La salle du trésor. Elle a malheureusement été vidée il y a quelques siècles de son contenu précieux par les Incas, qui trouvèrent une cachette plus sûre. Il reste néanmoins un nombre important de poteries, couteaux et autres objets utilitaires. De plus, les murs sont ornés de fresques décrivant la vie quotidienne d'un temple. Peu de choses facilement monnayables, mais d'un grand intérêt archéologique. Au nord de la salle, un couloir se dessine. Une porte très épaisse et lourde est poussée sur le côté, permettant le passage (une fois coulissée, elle peut s'ouvrir de l'intérieur de la salle grâce à une gâche simple, mais bloque l'accès depuis le couloir). Ce couloir se prolonge sur 200 mètres et s'achève sous un grand éboulis. Il faut des explosifs ou plusieurs jours de travail pour dégager un passage vers l'autre versant de l'Auyan Tepuy.

... Zoologie
La faune du Vénézuela est particulièrement riche et diversifiée.
Côté prédateurs, elle se compose surtout de l'anaconda, du jaguar, du puma, du piranha, du caïman noir, de la mygale et du boa constrictor.
La faune plus pacifique est constituée, entre autres, du scalaire, du toucan, du vautour royal, du basilic, de l'amphisbère, du fourmilier géant ou tamanoir, du fourmilier nain ou myrmison, du pécari, du paca, du cabiai, du tatou, du tapir, de l'opossum, de l'oulot, du vampire, et du hurleur pour ne citer que les plus importants.
Il est à noter que de fortes quantités d'or ont été découvertes à partir de 1870, à El Dorado et El Callao.

Monnaie
• En or
1 bolivar = 20 venezolanos (100 F)
1 doublon = 10 venezolanos (50 F)
1 escudo = 5 venezolanos (25 F)
1 piastre = 1 venezolano (5 F)
• En argent
1/2 venezolano = 50 centavos (2,50 F)
2 decimos = 20 centavos (1 F)
1 decimo = 10 centavos (50 ct)
5 centavos= 25 ct

Héritage

Les conditions à remplir par les héritiers sont les suivantes :
— Trouver Izarun ;
— Trouver le trésor des Incas ;
— Ne pas piller le trésor (le proposer à un musée).

Le trésor ayant disparu, il est bien sûr impossible de remplir ces conditions, néanmoins, les personnages auront trouvé une tombe d'un grand intérêt archéologique, ainsi que quelques objets de valeur pour des archéologues ou historiens. Si les personnages veulent s'en défaire, ils pourront les vendre pour une somme de 10 à 12 000 F à un musée, et 15 à 20 000 F à un particulier.

** Avant de monter cette expédition, reportez-vous à l'article « Profession : maître d'équipage » dans CB 75, qui donne des conseils utiles.*

Ah, les beaux ennemis que voilà !

Dans la plupart des jeux de rôle, les personnes luttent contre les événements, font des enquêtes mais surtout luttent contre les « méchants », ceux qu'en anglais on nomme les « bad guys ». Bien évidemment les exemples ne manquent pas pour les jouer, que ce soit dans la littérature, les feuilletons radios et télé, le cinéma. Voici néanmoins quelques trucs pour créer vos ennemis et vos hommes de main, avec une méthode inspirée de l'excellent jeu Pendragon.

Les doubles valeurs

Dans cette aide de jeu, nous emploierons la notion de double valeur. Il s'agit de notions antagonistes comme par exemple Loyal/Déloyal. On donne une valeur variant de 1 à 6 à l'une de deux notions. Par exemple : Loyal (4). Pour tester la loyauté d'un Personnage Non-Joueur qui a une loyauté de 4, on lance un dé. Si le lancer de dé donne un résultat inférieur ou égal à la valeur (ici de 1 à 4), le personnage reste loyal, sinon il devient déloyal (pour un temps donné seulement, car il a tendance malgré tout à être loyal). Pour un PNJ donné, on n'indique que les plus fortes tendances (donc pas les notions équilibrées), et uniquement avec la notion qui a le plus grand chiffre. Ainsi on indique Calculateur (5) plutôt qu'Impulsif (1). Si on indique une notion sans chiffre, comme par exemple Opiniâtre, cela veut dire que le personnage est toujours consciencieux, sauf circonstances exceptionnelles. Auquel cas il n'abandonnera sa tendance que sur un jet de 6 ou même de double-6. Par contre, le meneur de jeu peut très bien décider que dans certaines circonstances (stress, mort probable), les jets de tendance aient des modificateurs (un condamné à mort peut devenir moins loyal devant la guillotine)

Le grand méchant

En général ce sera toujours un PNJ Fort, avec peut-être un ou deux Talents exceptionnels (Meneur d'hommes, ou Génie scientifique par exemple). Lorsque vous le créerez, n'oubliez surtout pas de lui donner un ou deux graves défauts (par forcément sur sa propre personne). En effet, s'il est du côté du Mal, et pas de celui du Bien, c'est que quelque chose va mal en lui, ou qu'il a été traumatisé dans sa petite enfance. Voici une liste des notions, parfois avec leur antagonismes qui peuvent décrire l'attitude et les moyens d'action de ce Grand Méchant (GM). N'hésitez pas à en créer d'autres.

- Surveillant/Autonome. Soit le GM surveille et fait surveiller sans arrêt les PNJ, soit il suit son plan machiavélique sans s'en préoccuper.
- Prédécesseur/Suiveur. Dans une enquête que mènent les PNJ, il peut essayer de toujours les précéder, ou de suivre chacun de leurs mouvements jusqu'au moment propice.
- Opportuniste/Calculateur. Soit le GM profite de la moindre faute d'inattention des aventuriers pour leur tendre un piège (quitte a ce qu'il soit mal ficelé), soit il se cantonne à des plans préparés à l'avance.
- Rancunier/Dédaigneux. La moindre action des aventuriers peut susciter une contre-réaction automatique du GM, ou bien celui-ci peut simplement les considérer comme n'ayant aucune importance.
- Pauvre/Riche. Un GM pauvre n'a simplement pas d'argent, mais il peut avoir des quantités d'acolytes ou de sectateurs. Quant à un GM riche, il peut acheter non seulement beaucoup de matériel, mais des consciences.
- Fidèle/Chaotique. Ceci définit son attitude par rapport à ses hommes de main ou ses fidèles.
- Sens de l'Honneur/Sadique. Soit le GM est un gentleman, soit il n'hésitera pas à utiliser la torture, la coercition et autres méthodes peu honorables.

Survie et acolytes

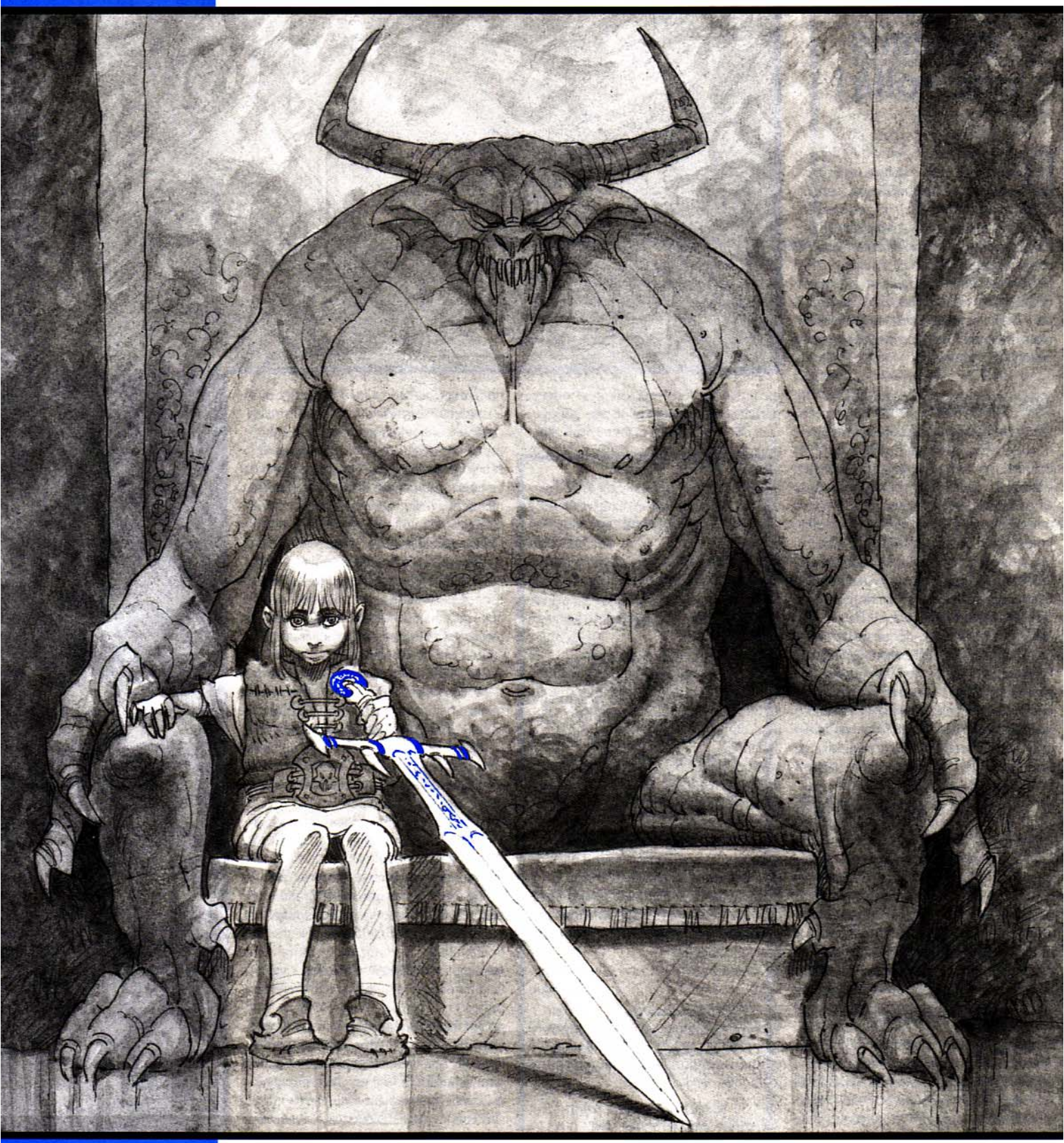
Un grand méchant qui débute est déjà un peu plus qu'un PNJ normal On lui attribue un chiffre de Survie égal à 1. Cela veut dire que dans des circonstances qui normalement causent la mort, le méchant à une chance sur 6 d'y échapper miraculeusement. A chaque aventure où il affronte nos aventuriers, il peut augmenter son score de Survie de 1, ou bien donner ce point à l'un de ses acolytes (eux commencent avec un score de Survie de 0 et ne peuvent augmenter d'eux-mêmes).
Quant aux acolytes, le Grand Méchant en en général entre un et six. Moins il en a, plus ils sont efficients. On peut considérer une secte ou une organisation criminelle comme un acolyte particulièrement puissant. Cette organisation bénéficie aussi du score de Survie.
Si le GM n'a qu'un acolyte, il aura peu de défauts (mais il en aura forcément au moins un, puisque lui aussi est du côté du Mal). Les acolytes sont des PNJ Moyens (quand il y en a de deux à cinq), ou bien Faibles (membres d'une secte). Certains sont néanmoins exceptionnels (PNJ Forts avec Talents spéciaux).

- Loyal/Déloyal. Une des notions les plus importantes pour définir un acolyte.
- Intelligent/Bête. Un PNJ bête ne comprendra pas forcément les ordres qui lui sont donnés. Au contraire, le Grand Méchant aura tendance à ne pas suivre les conseils d'un PNJ intelligent, à se méfier de lui, etc.
- Entreprenant/Bureaucrate. Soit l'acolyte fait preuve d'initiative, soit il attend les ordres.
- Opiniâtre/Velléitaire. Un acolyte peut aussi bien passer l'éponge à la moindre difficulté que de s'accrocher aux basques de nos héros comme un chien enragé.
- Chanceux/Malchanceux. Dans les dessins animés, les acolytes sont souvent très malchanceux, les pauvres.
- Touche-à-tout/Spécialiste. Etre spécialiste n'est pas forcément un avantage car cela veut dire que l'on ne sait pas faire grand-chose en dehors de sa spécialité.

AIDE DE JEU

texte
Stéphane Bura
et G.E. Ranne
illustration
Didier Cassegrain

L'ÉVEIL



Pour Bloodlust

En aide de jeu : Comment personnaliser vos armes

Ce scénario peut être joué à la suite de la campagne *Eclat de Lune* à laquelle il s'intègre parfaitement. Mais il a été conçu pour être joué indépendamment. Pour des questions de place, il nous est impossible de décrire à nouveau Pôle et son palais. Reportez-vous à l'extension *Les Joyaux de Pôle* si vous désirez une description plus complète de la cour et de certains des personnages de ce scénario.

Nous sommes à Pôle, en l'an 1036 après Néinnes, au second mois d'hiver. Il fait froid, et dans les quartiers de la Frange, les pauvres meurent par milliers. Bref, un hiver banal dans la plus belle des cités de Tanæphis... Ou presque. Parce que le petit Bert III, officiellement empereur de tous les Derigions, va bientôt avoir dix ans.

Résumé historique

Pendant mille ans l'empire derigion a régné sans partage sur le continent. La capitale de l'empire était Pôle, et au cœur de Pôle, dans un palais somptueux datant de l'époque elfe, régnaient empereurs et impératrices, dirigeant d'une main de fer les hordes de courtisans et les affaires du royaume.

Aujourd'hui, l'empire est presque tombé, et Pôle est constamment assiégée par les armées piorads, vorozions et sekekers. Les chefs de quartier qui organisent la défense de leur portion de cité ont annexé le pouvoir depuis une bonne cinquantaine d'années. La population ne sait d'ailleurs même pas qu'il existe encore un empereur...

Monseigneur, l'empire est à son apogée

Pourtant, il existe. Depuis que son père et sa mère sont morts, Bert III, âgé de neuf ans, est l'héritier officiel du millénaire empire. Il vit au sein du palais, d'où il n'est jamais sorti. L'atmosphère dans laquelle il évolue est pesante. Cloîtré dans des bâtiments immenses et déserts, avec comme seuls compagnons sa sœur Lætitia (une délicieuse petite fille de huit ans), ses précepteurs et une cinquantaine de courtisans, il est entretenu dans l'illusion que l'empire derigion est encore au faîte de sa gloire, que le peuple est heureux et le glorifie. Les cartes et les rapports qui arrivent jusqu'à lui sont truqués, les nouvelles déformées...

Pourquoi ce mensonge ? Parce qu'autour de l'empereur s'agglutine une quantité de courtisans qui profitent de sa faiblesse. En effet, le vrai pouvoir est aux mains des chefs de quartier et de certains membres de l'administration impériale qui, jouissant encore d'une certaine puissance, vendent leur influence au plus offrant. De nombreuses alliances se sont ainsi créées entre ambitieux, chefs de quartier, courtisans, grands directeurs, qui ayant toute puissance sur leur secteur de Pôle n'ont pas envie que l'empereur se « réveille » et mette son nez dans les affaires de l'État. Le garder dans une semi-torpeur est donc la meilleure solution.

Une arme au sommet

Un petit empereur cloîtré dans son palais et nourri de mensonges, des courtisans hypocrites, des nobles pervertis : une situation finalement assez classique. Avec cependant un élément inconnu de tous... Le petit Bert est en effet porteur d'arme. Cette arme s'appelle Sneaker et possède le pouvoir Disparition. Or une des lois fondamentales de l'empire derigion est qu'il est formellement interdit à tout membre important de l'administration de porter une arme. Cette loi est applicable à l'empereur, et même à lui plus qu'aux autres... Le cas d'un empereur porteur d'arme s'est déjà présenté et il a aussitôt été exécuté.

Sneaker est une épée longue, et depuis plusieurs générations elle passe secrètement d'un empereur à l'autre. C'est une arme au caractère calme, avec un haut désir de prestige, qui se contentait jusque-là d'être « l'arme de l'empereur », pensant que même si personne ne le savait, c'était la plus haute place dont elle pouvait rêver.

Ne parlant jamais aux autres armes – dont la présence est interdite dans l'enceinte – elle aussi s'est laissée bercer par les mensonges des courtisans... Elle se contentait de reposer au fond de l'esprit du petit garçon, lui prodiguant de temps en temps quelques conseils, mais ne jouant surtout pas avec son esprit afin de ne pas entraver son développement physique et psychique. Ajoutons que Sneaker avait, et a toujours, la meilleure motivation du monde pour rester tranquille : elle pense avoir trouvé en Bert le porteur idéal. L'enfant est intelligent, sympathique, imaginatif ; Sneaker en est amoureuse, réellement et profondément amoureuse, et désire le protéger à tout prix. Quand il sera majeur, elle le poussera à faire changer cette loi absurde contre les empereurs porteurs d'arme, ainsi qu'à faire quelques actions d'éclat ; elle souhaite atteindre la fusion avec lui.

La première victime sera l'innocence

Ce qu'ignore Sneaker, c'est qu'un certain nombre de nobles n'ont aucunement l'intention de laisser l'empereur atteindre sa majorité. Enfin... ce qu'elle ignorait. Récemment, à cause d'une inattention du responsable culturel, une pièce de théâtre classique a été jouée devant Bert. Elle parlait d'un monarque berné par ses courtisans, qui lui mentaient sur l'état du royaume et le volaient derrière son dos. Le petit empereur, qui ne soupçonnait rien et trouvait la pièce intéressante, n'a quand même pas pu s'empêcher de remarquer les réactions gênées et furieuses des courtisans autour de lui, surtout quand ils firent exécuter le responsable culturel...

Cet événement mit la puce à l'oreille et de l'arme, et du petit garçon. Soudain, les deux « êtres » se mirent à observer et écouter avec beaucoup d'attention. Sneaker sortit de sa torpeur et, ayant un esprit beaucoup plus mûr que Bert, repéra rapidement les intrigues, les ennemis et les vrais amis, et commença à soupçonner qu'on ne leur avait pas dit toute la vérité sur la situation de l'empire. L'arme n'en dit rien à l'enfant, de peur de le traumatiser. Mais Bert lui-même, observateur et intelligent, n'avait plus le même regard sur son entourage. Il commença à voir les mensonges, à sentir les hypocrisies...

Les courtisans tels qu'en eux-mêmes

Le parti loyal à l'empereur

Il existe encore un certain nombre de personnes qui, soit par conviction personnelle, soit parce qu'elles sont écœurées par la gabegie et les exactions perpétrées par les nobles, sont fidèles à l'empereur. C'est grâce à ces personnes, peu nombreuses mais à des postes clés, que le petit Bert et sa sœur sont encore en vie... C'est leur protection de tous les instants qui les a sauvés des malencontreux accidents ou empoisonnements qui ont émaillé leur enfance.

Tous les nobles de la cour sont des Derigions à part Lucius Septimus qui est un Vorozion.

Visk, porteur d'arme piorad

FO 16 EN 19 AG 11
RA 9 PE 9 VO 7
Attaque brutale 95 %,
Attaque normale 30 %,
Attaque rapide 110 %,
Esquive 50 %,
Feinte 10 %,
Parade 40 %,
Tir 15 %.
Acrobatie 15 %,
Artisanat 10 %,
Astronomie 15 %,
Commandement 65 %,
Connaissance 5 %,
Course 80 %,
Discrétion 15 %,
Equitation 75 %,
Lire et écrire 10 %,
Marchandage 15 %,
Médecine 10 %,
Repérage 35 %,
Séduction 55 %,
Stratégie 20 %,
Tactique 20 %.
Points de vie 38,
Prestige 80.

Morningstar, arme de Visk

Prestige : 21
Type : morningstar (Initiative -5, Dommages G, AB +10 %)
Coût : 145
Pouvoirs :
AB multiple
Pr 55 35
AB critique
Pr 39 20
Combat urbain (- piorad)
Pr 71 45
Biomécanique (crochet)
Ex 22 10
Mécanique (choc électrique)
Ex 66 20
Douleur (- femmes)
Ex 50 00

● **Lucius Septimus** (surnommé « Laïus » par ses détracteurs). Cet esclave vorozion est le précepteur principal de Bert et de Lætitia. Son influence sur l'empereur est très grande, et tous les nobles qui le méprisent – ce n'est qu'un esclave – ont tort de le sous-estimer. Menacé de mort s'il dévoilait la vérité sur l'état de l'empire, il est obligé de participer au mensonge officiel ; en pratique, il évite de faire allusion à la situation présente. Mais comme il aime sincèrement les deux enfants, il profite de ses cours pour aider Bert à prendre conscience que sa vision du monde est déformée par le carcan des rituels qui lui sont imposés ainsi que par la présence étouffante de ses « conseillers » qui minent son autorité.

● **Séverin Ange-Cadet**. C'est le soutien le plus sûr de l'empereur et un de ses serviteurs les plus fidèles. Suite aux malencontreux récents « accidents » dont a été victime Bert, il a lui-même organisé un service de protection rapprochée (auquel il prend quelques fois part personnellement).

● **Etienne de Mortemont**. Un des nobles loyaux, une espèce d'incorruptible, idéaliste et fidèle serviteur de l'empereur. Il déteste les courtisans hypocrites (spécialement Roland Andrejan) et espère qu'il sera un jour possible d'évincer toute la clique.

Le parti déloyal à l'empereur

A peu près tous les autres... Des courtisans déchus qui s'agrippent à la cour comme des chiens à un os rongé et qui profitent de la situation pour obtenir des sinécures et réaliser des détournements de cestes. Des mesquineries lamentables qui suffiraient cependant à les faire condamner si un jour l'empereur mettait le nez dans leurs affaires. C'est pour cela qu'ils entretiennent, par leur inaction ou leurs paroles, le mensonge permanent, espérant que la situation restera dans un flou artistique encore un certain temps.

Les gros poissons, eux, ne vivent pas à la cour. Ce sont souvent des chefs de quartier, et ils y résident la plupart du temps (dans leurs quartiers). Les plus intrigants savent cependant que pour aller encore plus loin dans leurs ambitions, il ne faut pas négliger la politique. C'est le cas de Roland Andrejan, notre méchant de service.

● **Roland Andrejan** (conseiller aux Finances, coordinateur des Ressources du Palais, grand factotum de la Bibliothèque de Néinnes, dépositaire du Sceau de Mansard, etc., et dirigeant d'un des quartiers de Pôle). C'est un noble, puissant, riche et ambitieux. Il a de nombreux alliés et les Batranobans, qui ont à Pôle un service de renseignements des plus efficaces, pensent que Roland est (en 1036, date du scénario), par son réseau d'influence, l'homme le plus puissant de la ville. Andrejan en est bien conscient. Cela fait d'ailleurs à peu près quinze ans qu'il en est conscient. Ce qu'il sait aussi, c'est que la loi dynastique derigion est bien faite : si un empereur meurt sans héritier direct, le conseil des nobles, dont il fait partie, élit un nouvel empereur. C'est déjà arrivé il y a cinq cents ans... cela pourrait arriver encore. Disposant d'assez d'appuis pour être sûr de son élection si le cas se présentait, il a fait assassiner les parents de Bert et de Lætitia il y a huit ans, mais sa tentative sur les enfants a échoué. Il a réessayé plusieurs fois depuis, mais la vigilance de Lucius et de Séverin l'a jusque-là empêché de réussir.

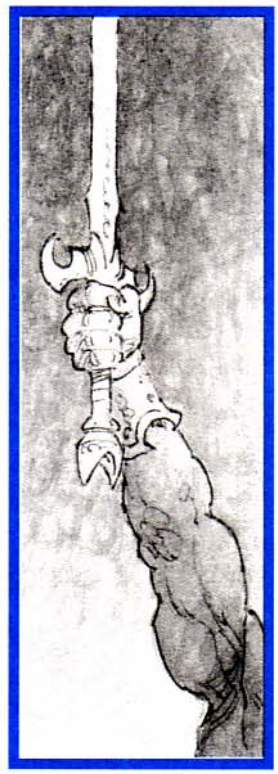
● **Pietr Mareilles** (chargé d'Enseignement de la Progéniture impériale, recteur des Us et Coutumes, etc.) : le censeur en chef. C'est lui qui est à l'origine de la mascarade visant à faire croire à l'empereur que son pouvoir s'étend encore sur tout Tanæphis, et qui le tient enfermé dans le palais.

Happy birthday to you

L'anniversaire de Bert approche. Historiquement, la dixième année de l'héritier a toujours été fêtée en grande pompe mais cet anniversaire revêt une importance d'autant plus grande qu'il s'agit là non d'un héritier, mais de l'empereur en titre. Une semaine de réjouissances va donc avoir lieu en son honneur, aussi fastueuses que les maigres moyens du palais peuvent encore le permettre.

Sneaker, après avoir observé de très près tous les courtisans pendant quelques semaines, a rapidement compris que c'était Roland Andrejan l'ennemi le plus dangereux de Bert. Sneaker, comme son nom l'indique, est une arme intelligente et rusée. Elle décida donc de ne surtout pas attaquer Roland de front, mais d'attendre afin de rassembler le plus d'informations possibles pour préparer un plan d'attaque. Sage résolution, qui fut malheureusement contrée par l'attitude impulsive de Bert.

L'enfant, lui aussi, avait commencé à observer son entourage avec plus d'attention. Il remarqua alors que Roland Andrejan était hautain, et que ce qu'il avait pris pendant toute son enfance pour de la politesse de la part du noble n'était en fait qu'un ton d'une raillerie à peine voilée... Moins rompu aux intrigues que son arme, le petit garçon ne réfléchit pas à ce que cela impliquait : il se rendit simplement compte que cette attitude l'énervait. A un dîner, alors que Roland Andrejan avait parlé sur un ton méprisant à Lætitia, il se leva, regarda Roland dans les yeux et lui intima l'ordre de quitter la pièce. Les courtisans se turent, et tout le monde fixa Bert d'un air ébahi. Jamais le petit empereur n'avait encore fait montre de son autorité. Roland était furieux... mais de peur d'être accusé de rébellion, il obéit. Inquiet de sentir le petit garçon sur le chemin de l'autonomie, Andrejan décida de passer aux choses sérieuses et de se faire enfin sacrer empereur. Pour cela, deux impératifs : éliminer les deux enfants, et que le conseil des nobles soit réuni pour pouvoir l'élire. Justement, le conseil des nobles sera réuni le septième jour, pour l'anniversaire de Bert ! Reste à remplir la première condition...



Plus rouge est le sable des arènes

Les PJ sont à Pôle, dans l'état d'inaction nerveuse qui caractérise l'intervalle entre deux scénarios. C'est à la guilde des Mercenaires (il y en a au moins un établissement par quartier, parfois plus) qu'ils vont trouver leur bonheur. Le gérant, qui les connaît, les ayant souvent mis sur un travail, a quelque chose d'un peu nouveau à leur proposer. Il s'agit de participer à des combats de prestige dans les arènes du palais (salaire : 30 cestes par jour et par personne).

Le quartier du palais fourmille d'une intense activité. Les arènes sont situées derrière le bâtiment principal, sur une étendue plate. Rien de commun avec l'organisation gigantesque des véritables arènes de Pôle : il ne s'agit là que de deux fosses en pierre, d'un diamètre de 15 m, enfoncées de 3 m dans le sol et entourées de gradins. Quand les PJ arrivent, c'est visiblement la pause : aucun noble spectateur n'est en vue, sauf Pietr Mareilles qui est en train de donner quelques ordres très secs au responsable de l'animation des arènes : Visk, un grand blond piorad, porteur d'une morningstar. Autour de lui, discutant ou assis sur les gradins, une trentaine d'hommes et de femmes, tous porteurs d'arme, profitent de la pause.

Après le départ de Pietr Mareilles, Visk explique le déroulement des opérations. Il y aura trois heures de combats chaque après-midi pendant sept jours. Le premier jour, c'est-à-dire aujourd'hui, il ne s'agira que de combats qui s'arrêteront au premier sang (les PJ peuvent y participer s'ils

Sneaker, arme de Bert III

Type : Epée longue (Initiative -, Dommages G, AN +10 %)
Coût : 170
Pouvoirs :
Attaques normales multiples :
Pr 57 35
Point faible
Pr 83 25
Volonté accrue
Pr 95 40
Artisanat derigion
Sec 05 10
Aura de confusion
Ex 16 20
Com longue distance
Ex 34 10
Disparition
Ex 48 15
Désir exacerbé Réputation
Lim 15 -5

veulent, mais ils n'y sont pas obligés.) Les six autres jours verront s'opposer trente-deux porteurs d'arme d'excellente valeur. Il s'agit en fait du même principe que le tournoi de Roland Garros, ou presque : au deuxième jour des festivités seize couples de gladiateurs s'affronteront, le lendemain les seize vainqueurs s'affronteront en huit combats, puis le lendemain les huit vainqueurs en quatre combats, etc. Les gladiateurs ont a tout moment la possibilité de rompre le combat en levant la main (en pratique entre chaque round). Celui qui se rend ainsi abandonne le combat. Ce genre de reddition n'est d'ailleurs pas très fréquent, car la mort à Bloodlust frappe souvent en un round... La finale aura lieu l'après-midi du septième jour. Il s'agira d'un réel combat à mort, sans possibilité de se rendre. Le prix remporté sera de 3000 cestes plus un cheval et une armure de son choix.

Ces combats seront présentés aux spectateurs tous les après-midi. Au début, il n'y aura presque personne, mais les nobles seront de plus en plus intéressés à mesure que le nombre des gladiateurs diminuera. L'empereur, sa sœur et toute la cour assisteront à la demi-finale et la finale.

Ces duels doivent rythmer le scénario, en marquant bien le passage des jours. Nous ne pouvons pas vous donner les caractéristiques de tous les gladiateurs : à vous de préparer suffisamment d'adversaires pour vos PJ, en les faisant de plus en plus coriaces à mesure que la finale approche.

Les Piorads sont impulsifs

Quelques nobles viennent en effet assister aux combats de l'après-midi. Puis le soir tombe lentement sur les jardins. Les PJ et les autres gladiateurs prennent leur repas sur l'herbe. Trois Piorads, porteurs d'arme, arrivent au coucher du soleil. Ils ont des laissez-passer signés d'Etienne de Mortemont, et se présentent comme remplaçants au cas où des gladiateurs se désisteraient. Ils s'assoient sur l'herbe et boivent de la siffan comme les autres.

Soudain, alors que la nuit est tombée et que chacun s'apprête à aller se coucher (sur la paille de grandes écuries prévues à cet effet), Visk se lève et salue respectueusement dans la direction d'un petit groupe qui arrive. « Debout tout le monde, dit-il d'un ton sec. Et saluez poliment ! C'est l'empereur... » Il s'agit en effet de Bert III, de Lætitia, de Lucius, de cinq gardes impériaux et de quelques nobles dont Etienne de Mortemont. Bert n'a pas résisté à la tentation de venir voir de près les gladiateurs et a réussi à convaincre son précepteur. Très poliment, le petit garçon va saluer un à un les porteurs, admiratif devant leurs armes et leurs muscles. Il semble aux PJ que le regard du petit empereur s'attarde sur eux un petit peu plus longtemps...

C'est alors que tout s'accélère. Les trois Piorads « remplaçants » lèvent leurs armes. L'un s'écrit : « Pôle tombera quand l'empereur mourra ! »... et ils se jettent sur le groupe, dans l'intention visible de tuer le petit garçon. Avant même que les autres porteurs ne puissent réagir, les armes des PJ – je dis bien les armes – hurlent : « Banzaï » dans l'esprit de leurs porteurs et s'interposent entre les Piorads et leur cible. Elles sont fermement décidées à défendre l'empereur ; il faut un jet de contrôle réussi pour les en empêcher.

Une fois les Piorads tués, les PJ se demanderont ce qui a motivé leurs armes à prendre ainsi soudainement fait et cause dans un combat. Après tout, à moins qu'ils ne soient tous Derigions, les PJ n'ont pas vraiment de raison de vouloir protéger l'empereur... « Chut, diront les armes. On vous expliquera après. » Lucius, blanc comme un linge à l'idée que ses protégés ont failli être assassinés, emmène rapidement les deux enfants vers le palais. Chez les gladiateurs, c'est l'effervescence. Etienne de Mortemont a sorti son épée et menace Visk en hurlant que c'était à lui de vérifier que les gladiateurs étaient sûrs. Le pauvre Visk explique alors qu'ils avaient des laissez-passer... signés par Mortemont lui-même. Cela calme un peu Etienne, qui veut constater de ses yeux. Il suffit de fouiller les Piorads pour trouver les fameux laissez-passer : la signature est authentique. De Mortemont reste interloqué car il n'a pas signé ces papiers. Il interroge tout le monde de manière très serrée, sans obtenir la moindre information. Il félicite chaleureusement les PJ, leur offrant à chacun une prime de 100 cestes (ce n'est pas beaucoup, mais les caisses de l'État sont vides).

Et les vieilles promesses de ressortir

Après son départ, les PJ auront enfin une explication avec leurs armes. Celles-ci vont raconter une curieuse histoire. Juste avant l'attaque, elles ont été contactées mentalement par une autre arme... qu'elles connaissent bien. Il s'agit d'une arme qu'elles croyaient disparue depuis deux cents ans, et dont le nom est Sneaker. Sneaker leur a rendu un grand service il y a longtemps, et les armes avaient fait la promesse de lui rendre. (Nous prenons là comme hypothèse que les armes des PJ se connaissent depuis longtemps et forment un groupe uni avec un « passé » derrière elles. Si tel n'est pas le cas, disons que Sneaker était l'amie d'une des armes seulement... et que les autres ont suivi par solidarité). Les armes des PJ étaient en train de lui demander où elle était – car elles l'entendaient sans la voir – quand les Piorads ont attaqué. Sneaker, complètement paniquée, leur a hurlé : « Sauvez l'empereur ! Sauvez l'empereur ! »... ce qu'elles ont fait. Les armes des PJ savent que Sneaker a le pouvoir Disparition. Pour elles, elle devait être portée par l'un des gardes impériaux. « A moins, dira en plaisantant l'une d'elles, que son porteur ne soit le vieux précepteur. »

Soudain, Etienne de Mortemont réapparait et demande aux PJ de le suivre.

Première journée, première mission

Etienne emmène les PJ dans le no man's land entre les deux murailles du palais. Autour d'une table et de quelques bougies, une réunion avec Séverin Ange-Cadet est improvisée. Etienne est bref : « Nous avons des craintes quant à la sécurité de l'empereur. Sa majesté Bert III a été très impressionnée par votre combat tout à l'heure, et c'est sur sa recommandation que nous faisons appel à vous. » L'arme des PJ qui a fait la blague précédente se mettra à « rire » dans l'esprit de son porteur : « Sur la recommandation du précepteur, oui ! Vous voyez que j'avais raison ! C'est lui le porteur de Sneaker ! »

« Nous avons besoin de tous nos hommes pour assurer la sécurité de l'empereur pendant la semaine des fêtes, ajoute Etienne. En plus, pour des raisons de sécurité, nous n'avons pas de porteurs d'arme... En général, je ne leur fais pas confiance. Mais vous lui avez sauvé la vie, et s'il y a encore une intrigue là dessous, ça me dépasse... Bref, je décuple votre solde de gladiateur – ça fait 300 cestes par jour – pour que vous enquêtiez sur ces Piorads et sur la manière dont ils ont eu le laissez-passer. Restez quand même dans le tournoi pour ne pas vous faire remarquer, ne dites rien à personne et ouvrez grand vos oreilles. Vous voulez une avance ? »

L'administration impériale

Le lendemain matin les PJ vont sans doute commencer leur enquête.

Qui délivre normalement les laissez-passer ? N'importe quel responsable peut expliquer aux PJ qu'il y a deux possibilités : ou c'est l'intéressé lui-même, dans ce cas Etienne de Mortemont (et il nie), ou c'est la direction administrative des Affaires de l'empereur, qui possède une série de laissez-passer « en blanc », présignés par différents responsables.

La direction administrative des Affaires de l'empereur occupe le troisième étage d'un bel immeuble carré dans le secteur VIII, quartier II. En traversant les longs couloirs, les PJ pourront remarquer nombre de pièces occupées par des familles entières qui dorment à même le sol. Les

Gooffy, arme de Roland Andrejan

Type : Dague (Initiative +3, Dommages E, AR +10 %)
Coût : 100
Pouvoirs :
Attaque rapide critique
Pr 43 20
Marchandage
Sec 49 10
Lire écrire batranoban
Sec 41 10
Absorption de volonté
Ex 06 25
Poison
Ex 77 15

Porteurs à utiliser comme adversaires ou comme gladiateurs

Ziegi, Piorad

FO 18 EN 15 AG 15 RA 12
PE 10 VO 13
Attaque brutale 80 %,
Attaque normale 60 %,
Attaque rapide 45 %,
Esquive 20 %,
Feinte 25 %,
Parade 25 %,
Tir 70 %.
Acrobatie 20 %,
Artisanat 25 %,
Astronomie 15 %,
Commandement 50 %,
Connaissance 10 %,
Course 30 %,
Discrétion 40 %,
Equitation 60 %,
Lire et écrire 15 %,
Marchandage 20 %,
Médecine 40 %,
Repérage 20 %,
Séduction 60 %,
Stratégie 50 %,
Tactique 80 %.
Points de vie 30,
Prestige 110.

Goumba, porteur d'arme gadhar

FO 16 EN 10 AG 13 RA 15
PE 13 VO 9
Attaque brutale 50 %,
Attaque normale 10 %,
Attaque rapide 60 %,
Esquive 25 %,
Feinte 10 %,
Parade 10 %,
Tir 30 %.
Acrobatie 45 %,
Artisanat 15 %,
Astronomie 10 %,
Commandement 30 %,
Connaissance 10 %,
Course 15 %,
Discrétion 55 %,
Marchandage 10 %,
Médecine 10 %,
Repérage 90 %,
Séduction 20 %,
Stratégie 10 %,
Tactique 20 %.
Points de vie 20,
Prestige 45.

administrations crevant de faim, les employés s'en sortent en sous-louant l'espace à quelques cestes par mois... Pour de nombreux pauvres, c'est mieux que mourir de froid dans la rue.

Un fois arrivés dans le service adéquat, une jeune fille très pâle et très maquillée les fait attendre deux heures, bien qu'il n'y ait absolument personne (dire qu'ils viennent de la part d'Etienne de Mortemont évite cette attente). Les PJ finissent cependant par être introduits dans un bureau.

Le sous-directeur des laissez-passer, un homme jovial, exige 5 cestes par réponse (il est possible de lui faire peur, et il parle soudain avec bonne grâce). Ce qu'il sait ? Pas grand-chose... Il a reçu un mot de la direction des Taxes enjoignant de donner un laissez-passer signé aux trois hommes qui allaient venir. Il ne sait pas qui, à la direction des Taxes, a pris cette initiative. Et puis, c'est pas son boulot.

La direction des Taxes est dans un autre quartier administratif. L'immeuble est identique mais à l'intérieur, cela ressemble plus à un véritable bureau. Personne n'a entendu parler de cette histoire de laissez-passer, et personne n'est « responsable » du mot envoyé à la direction des Affaires de l'empereur.

Les PJ reviennent au palais, bredouilles. Il est de toute façon l'heure du tournoi. Quelques nobles assistent nonchalamment à la tuerie, en baillant.

Un bal à la cour, c'est beau

Après le tournoi, les PJ reçoivent la visite d'un petit esclave, qui leur amène un mot. Ils sont invités à la soirée qui va se dérouler dans le salon « soleil » du palais. Le mot est signé de Lucius Septimus, ce qui confirmera les soupçons de tous (en fait, c'est Bert – ou plutôt Sneaker – qui a demandé à Lucius de les inviter).

La soirée (habillée, s'il vous plaît) a lieu dans une des immenses salles du bâtiment principal. Le décor y est splendide, mais tout parait démesuré : les plafonds, la taille des tables, les tapisseries... Il n'y qu'une cinquantaine de personnes, et la salle est prévue pour cinq cents.

A peine les PJ seront-ils arrivés qu'ils sont accostés par un important courtisan, Pietr Mareilles. Il leur fait un grand discours pompeux, expliquant que l'empereur est un peu faible nerveusement et qu'il est donc interdit, sous peine de mort, de lui parler de la situation de l'empire. Puis il retourne à ses invités.

Aux PJ de se mêler à la foule, sachant qu'en tant que porteurs d'arme ils sont l'objet de la curiosité de tous, et particulièrement des femmes qui voudront tâter leurs muscles. Les attractions – danse des femmes du harem, chants, jeux d'échecs, etc. – sont nombreuses. Mais s'il est facile d'avoir une conversation sur le temps, le sexe, la littérature ou les exploits guerriers, dès qu'il s'agit de la situation actuelle et particulièrement des problèmes de Pôle, les invités se referment comme des huîtres. Les personnages devraient déceler rapidement le mensonge dans lequel Bert est entretenu (sinon, faites-leur expliquer la situation par une fille plus sympa et plus ivre que les autres).

Au bout d'une heure ou deux, alors qu'ils sont en train de piller le buffet, une voix résonne dans leur tête (à partir de maintenant, Sneaker s'adresse au porteur et à l'arme à la fois). Elle leur dit qu'elle a encore besoin de leur aide, que tout sera expliqué en temps et en heure, qu'ils seront récompensés. Il faut qu'ils prennent le plus de renseignements possibles sur un dénommé Roland Andrejan... sur ses réelles activités, ses opinions politiques, sa vie privée, sa fortune, etc.

Les PJ chercheront sûrement des yeux Lucius pour corroborer leurs déductions, croyant toujours que c'est lui le porteur. D'ailleurs, celui-ci regarde vers eux (c'est un complet hasard). L'empereur, lui, est assis sur un divan et regarde avec attention les jeunes femmes danser. Enfin, quelle importance... les armes sont d'accord pour aider Sneaker.

C'est à ce moment-là qu'un assez bel homme, d'une quarantaine d'années, s'avance vers eux, la main tendue et le sourire aimable : « Bonjour, je m'appelle Roland Andrejan. Je voudrais vous remercier chaleureusement d'avoir sauvé notre cher empereur. » Commence alors une bataille d'habileté, Roland Andrejan essayant de soutirer le plus possible d'informations aux PJ (de quel parti sont-ils, depuis combien de temps travaillent-ils pour l'empereur, etc.)... et les PJ faisant de même.

Roland Andrejan prend ensuite congé, avec un sourire charmeur. Etienne de Mortemont, qui observait la scène d'un œil noir vient prendre sa place. Il demande aux PJ où ils en sont de leur enquête. « La direction des Taxes ?, dit-il en fronçant les sourcils... C'est le fief de Roland Andrejan. Je me demande s'il n'est pas encore mêlé à cette histoire... »

Enquête sur un personnage public

Qu'y a t-il à découvrir sur Roland Andrejan ? C'est simple : tout ce qui a été dit sur lui. Qu'il est l'homme le plus puissant de Pôle, qu'il pourrait – et surtout qu'il voudrait – se faire élire empereur s'il n'y avait plus d'héritier à la lignée actuelle, et mieux encore : qu'il est sans doute responsable de l'assassinat des parents de Bert et qu'il prépare quelque chose pour très bientôt... Bref, relisez sa fiche.

● Les informations qu'il est possible d'apprendre à la cour

« Tout le monde » (c'est-à-dire les courtisans et les esclaves un peu au fait de la politique intérieure de l'empire) sait que Roland a de nombreux titres (ils sont énumérés plus haut), qu'il siège au conseil des nobles, qu'il est « plus puissant que l'empereur » et très ambitieux, qu'il a ses loyautés propres (manière polie de dire qu'il n'est pas loyal à l'empereur).

Si les PJ sont habiles et diplomates, ou qu'ils offrent de gros pots de vin, ils peuvent apprendre que « Roland aimerait bien se faire élire empereur par le conseil des nobles. Vous savez, si il n'y avait plus d'héritier à la lignée présente, pour une raison ou pour une autre... »

Enfin, au bout d'un moment – à la seconde ou troisième soirée au palais – les informations viendront toute seules aux PJ en la personne d'une charmante jeune femme, Lyse de l'Aisle. C'est une belle jeune femme de trente-cinq ans, dont le mari est mort à la guerre. Elle a été pendant de longues années la maîtresse de Roland, qui l'a délaissée récemment pour une autre. Elle lui voue désormais une haine mortelle. C'est elle qui va apprendre aux PJ tout ce qu'ils n'ont pas encore réussi à obtenir. Elle sait que Roland a toujours voulu éliminer Bert et Lætitia et qu'il est le responsable du meurtre de leurs parents. Elle va surtout leur révéler un terrible secret : « Et, à part sa femme, je suis la seule qui sache la vérité. Roland Andrejan est porteur d'arme... » Si les PJ ne comprennent pas tout de suite l'importance de cette révélation, Lyse de l'Aisle se mettra à rire : « Vous ne connaissez pas les subtilités du droit derigion... Dites cela à n'importe lequel de ses ennemis, et vous verrez s'il ne réagit pas au quart de tour... »

● Les informations qu'il est possible d'apprendre chez Roland

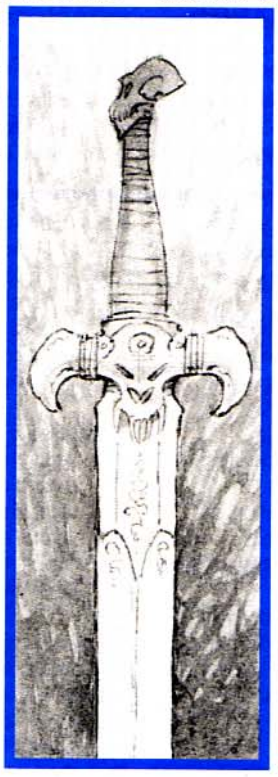
Normalement aucune. Roland habite une très belle maison dans un quartier noble, avec des colonnades, un patio, une vingtaine d'esclaves, une femme, deux enfants et un harem. Les gens de sa maisonnée ne sont pas au courant de ses intrigues.

Si vous voyez cependant que les PJ perdent du temps autour de cette maison, récompensez-les en leur faisant rencontrer sa femme, Mariële, une beauté de quarante ans, sur le retour, qui passe son temps à se gaver d'alcool de figues et qui sait beaucoup de choses sur son mari... qu'elle hait parce qu'il la cloître et qu'elle mène une vie désespérée. Elle pourra alors donner sur son mari tous les renseignements que Lyse de l'Aisle va donner sur son ancien amant.

Le conseil de guerre

Pendant ce temps, la vie au palais continue... Les PJ sont toujours censés prendre part toutes les après-midi au combat dans

les arènes, à moins qu'ils n'aient déjà été éliminés, et ils sont désormais conviés aux dîners de la cour (c'est là qu'ils rencontreront Lyse de l'Aisle).
Vers le cinquième ou sixième jour, quand ils auront assez avancé dans leur enquête pour avoir appris que Roland Andrejan était porteur d'arme, ils sont convoqués chez l'empereur.
C'est Etienne de Mortemont, très étonné – c'est la première fois que Bert fait un tel caprice, et il désapprouve totalement – qui les introduira dans la salle de jeu. C'est une grande salle en marbre, où sont étalés tous les jouets de Bert et de Lætitia. Il y a aussi un bureau, où Bert est en train de travailler avec Lucius Septimus. A l'arrivée des PJ Bert demande, d'un ton qui n'admet pas de réplique, qu'Etienne emmène Lætitia et les laisse seuls.
Lucius, Bert et les PJ s'assoient alors par terre, au milieu des jouets, et le petit garçon leur demande de raconter ce qu'ils ont appris sur Roland.
Toutes ces informations, surtout celles relatives à la mort de ses parents, vont beaucoup toucher l'enfant. Quand les PJ disent que Roland est porteur d'arme, Lucius saute de joie… et rappelle aux PJ que la loi derigion interdit, sous peine de mort immédiate, à tout responsable derigion, jusqu'à l'empereur, d'être porteur d'arme. « Nous sommes sauvés, dit-il au petit garçon. Il suffit de le prouver, et exit Roland et ses complots. »



« Sauf qu'il faut le prouver, soupire Bert. Et je vous rappelle qu'il existe une loi interdisant à l'empereur de toucher, sans preuves, à un membre du conseil des nobles… et Roland a de nombreux partisans. Mais parlons d'autre chose. Je voudrais (son ton est grave) que vous me racontiez vraiment dans quel état est mon empire… »
Aux PJ de décrire la situation.
Difficile pour Bert d'apprendre tout d'un coup que tout ce qu'on lui a raconté pendant dix ans était faux, que l'empire derigion ne s'étend pas de l'océan au désert mais à peine à 10 mètres autour des murailles de Pôle, que la misère est noire dans la population, que la cité est assiégée, et que le peuple ne connaît même pas son existence… Il reste un long moment silencieux.
« C'est le jour où les mensonges se déchirent, dit-il soudain d'un ton lugubre. Car moi aussi, j'ai quelque chose à avouer. Nous avons beaucoup réfléchi (le passage du je au nous fait froncer les sourcils au vieux précepteur). Lucius, tu es la seule personne à laquelle je fasse totalement confiance… et (en se tournant vers les PJ) vous m'avez sauvé la vie… et elle vous fait confiance aussi. »
Il lève le bras et Sneaker apparaît dans sa main. Lucius recule, horrifié. « Je ne pouvais pas mentir plus longtemps, ajoute Bert. Cette arme appartenait déjà secrètement à mon père et à son père avant lui. Si vous me dénoncez, je serai exécuté sur le champ. Mais je veux me réveiller maintenant, et Sneaker est d'accord. Il est temps que je reprenne les choses en main. J'ai besoin d'hommes de confiance, et si vous m'aidez, je vous en serai éternellement reconnaissant. Si Roland Andrejan tombe demain, je pourrai enfin reprendre la place qui m'est due. »

Le septième jour

Le septième jour est prévu pour être le couronnement des réjouissances. Deux événements principaux au programme : la finale du concours des arènes, à laquelle assistera toute la cour, et un grand banquet dans les jardins où tout le conseil des nobles sera réuni.
La finale du concours des arènes a beau ne pas être politiquement très intéressante, elle a peut-être beaucoup d'importance pour nos PJ si l'un d'eux est l'un des combattants… Préparez-lui alors un adversaire à sa mesure. La situation peut d'ailleurs être encore plus douloureuse, si deux des PJ ont réussi à passer tous les « matches » et qu'ils sont obligés de s'affronter. Il est toujours possible à l'un d'eux de se désister. Si combat il y a, faites-le jouer honnêtement. Si aucun des PJ ne participe au combat, faites-en quand même une belle description.
Bert – Sneaker est bien entendu redevenue invisible – assiste au duel et applaudira de grand cœur le vainqueur (surtout si c'est un des PJ).
Le soir, sans donner d'explication, l'empereur fait asseoir les PJ à côté de lui à la longue table du banquet, bouleversant ainsi l'étiquette, et choquant profondément un grand nombre de courtisans obligés de se décaler. Visk, le porteur piorad qui a organisé le tournoi est installé à une place d'honneur, pas très loin de Lucius. Quant à Roland Andrejan, il est assis de l'autre côté de la table, presque en face de l'empereur. Les PJ et Lucius remarqueront qu'il n'est pas venu seul. Quatre hommes de sa garde personnelle (dont deux puissants porteurs d'arme, reprenez les caractéristiques des gladiateurs) sont mêlés « discrètement » aux serviteurs. Nulle trace d'arme chez Roland. « J'espère que vous n'avez pas eu de fausses informations » grommelle Lucius…
Le plan de Bert est assez vague, et surtout, très dangereux. Roland Andrejan a vraiment beaucoup d'appuis, et il ne peut le faire arrêter comme cela. La seule chance du petit garçon est de prendre Roland par surprise et de le mettre tellement hors de lui qu'il sorte son arme-dieu… si arme-dieu il y a. Bert III pourrait alors le faire arrêter – et exécuter – pour haute trahison.
« Quand je dirai : Tuez-le !, chuchote le petit garçon aux PJ, je veux que vous tous sauf un, vous vous occupiez de sa garde personnelle, de manière à ce que Roland soit bien tout seul. Le dernier d'entre vous se jettera alors sur lui, l'arme levée pour le transpercer… Mais il retiendra son bras avant de frapper, en espérant que dans un réflexe de survie, Roland sorte son arme… »
Séverin Ange-Cadet lui, pense à la sécurité de Bert, et se rappelle que cette curieuse histoire de Piorads n'est toujours pas réglée. D'ici à ce que Roland ait lui aussi prévu une tentative d'assassinat !

Un coup d'État maison

Le dîner se déroule dans la bonne humeur. Tous les courtisans complimentent Bert sur ses dix ans et comme d'habitude lui racontent que l'empire va bien, narrant des anecdotes amusantes sur quelques escarmouches de frontières, à des centaines de kilomètres de là, expliquant comme les Vorozions et les Batranobans bénissent tous les jours le joug paisible et éclairé de l'empire derigion… Bert acquiesce à tout en souriant. Il va même jusqu'à faire à Roland quelques aimables réflexions sur la splendeur de son habit. Puis, au dessert, il commence – toujours de bonne humeur – à parler de la mort de ses parents. Soudain, il se tourne vers Roland : « Mais vous en savez plus que moi sur ce sujet, n'est-ce pas ? »
Un silence terrible tombe sur l'assemblée ; Roland et Bert échangent un regard glacial. Trente secondes s'écoulent… Soudain, Roland prend sa fourchette et tape trois fois sur son verre en cristal. Lucius, persuadé qu'il s'agit d'un signal, regarde de tous les côtés, très inquiet.
Soudain Visk, le Piorad porteur d'arme, se lève. Il salue l'empereur et dit d'une voix très claire : « A propos de la mort de vos parents, majesté, j'ai des révélations à vous faire. » Il s'approche alors à grands pas de Bert, qui, surpris (il n'a que dix ans) ne réagit pas. Le Piorad bondit soudain, la morningstar à la main. « Pôle tombera quand l'empereur mourra ! » hurle-t-il en se jetant sur Bert, tandis que Roland sourit de contentement…
L'attaque est tellement rapide que la mort de Bert aurait été certaine si Lucius en hurlant ne l'avait pas attrapé par le col et

Casus, porteur d'arme vorozion

FO 15 EN 13 AG 10 RA 10 PE 9 VO 13
Attaque brutale 30 %, Attaque normale 100 %, Attaque rapide 5 %, Esquive 5 %, Feinte 5 %, Parade 20 %, Tir 20 %.
Acrobatie 5 %, Artisanat 10 %, Astronomie 10 %, Commandement 55 %, Connaissance 45 %, Course 5 %, Discrétion 5 %, Equitation 15 %, Lire et écrire 25 %, Marchandage 10 %, Médecine 15 %, Repérage 5 %, Séduction 100 %, Stratégie 10 %, Tactique 10 %.
Points de vie 26, Prestige 7.

tiré violemment en arrière, évitant ainsi la première attaque. Tous les courtisans se lèvent en criant, Lætitia se met à pleurer... C'est maintenant aux PJ de se débarrasser de Visk, et vite, car le Piorad est extrêmement dangereux. Séverin et Etienne donnent des ordres brefs, et si les PJ tiennent cinq rounds, il y aura assez de gardes impériaux sur Visk pour qu'il s'écroule sous les coups.

La table est renversée, les courtisans regardent la scène avec stupéfaction. Bert (et sans doute les PJ) a tout compris. C'est Roland qui a commandité la tentative en lui donnant une couleur « d'attaque étrangère », afin de se faire élire empereur dans l'urgence pour protéger Pôle.

Roland est resté très calme. Bert lève un doigt accusateur : « Je vous accuse d'avoir organisé cet attentat. »

— « Vous accusez un membre du conseil sans preuve ? » réplique Roland, hautain, faisant signe à ses « gardes du corps » de se rapprocher.

— « Oui, répond Bert. Puis aux PJ : « Tuez-le ! »

— « Tuez-les ! » réplique Roland, désignant les PJ à ses hommes...

La chance sera avec les PJ, car les quatre gardes de Roland vont bêtement se jeter sur eux, laissant Roland un peu en retrait. « Maintenant ! » crie Bert ! Il faut alors qu'un des PJ se détache de la bagarre et se jette sur Roland, se préparant à frapper, mais s'arrêtant au dernier moment. Et décidément, le destin est clément, car Roland fait un bond en arrière et d'un geste instinctif sort de sa ceinture une petite dague nimbée d'étincelles bleues...

Les courtisans hoquettent de surprise, et même les gardes du corps de Roland s'immobilisent. Bert se met à rire, et dans ce rire les armes des PJ reconnaissent certaines des inflexions de Sneaker. Ce n'est plus un enfant qui s'exprime, même si seuls les PJ et Lucius s'en aperçoivent. « Je m'excuse de vous avoir accusé sans preuve, conseiller, dit-il avec un sourire machiavélique. Je retire ce que j'ai affirmé dans un moment de colère... Par contre, je me vois dans la triste obligation de vous arrêter pour le port d'une arme-dieu incompatible avec votre fonction. Monsieur de Mortemont ? Si vous voulez bien... »

Etienne (arborant un grand sourire ravi) et une dizaine de gardes impériaux entourent Roland, qui n'essaie même pas de résister. Bert reprend, toujours de ce ton... métallique : « Vous connaissez la sentence. M. de Mortemont, veuillez la mettre à exécution immédiatement. » Etienne hésitera un instant, mais Bert confirmera ses paroles d'un coup de tête très sec. Il lèvera alors son épée, et sous les yeux des courtisans interloqués, tranchera la tête de Roland qui roulera sur la table du banquet.

Bert retrouve sa véritable voix et ses inflexions d'enfant : « Je vous remercie d'avoir si bien veillé sur moi, pendant toutes ses années... et de m'avoir raconté de si jolis contes de fées. » Il adresse un gentil sourire, à peine ironique à l'assemblée des courtisans. « Je vais maintenant reprendre en main les affaires de l'empire. Vous viendrez me voir demain, chacun à votre tour, et nous rediscuterons de vos attributions. » Son sourire s'élargit encore. « La fête est finie... »

En conclusion

Bert III arrivera-t-il à faire changer le destin de l'empire derigion ? Seul l'avenir pourra le dire. En attendant, il tiendra ses promesses, et il y a pour les PJ qui désirent prendre leur retraite une place toute trouvée pour eux au palais. Bert les anoblira s'ils le désirent et leur offrira une place importante dans l'administration.

On peut cependant supposer qu'un destin aussi casanier n'intéressera pas les armes. C'est alors un des rares cas où il peut y avoir séparation par consentement mutuel entre un porteur et son arme, l'humain la confiant avec son accord à quelqu'un d'autre pour qu'elle parte vers de nouvelles aventures.

Et si les PJ échouent et que Bert (et Lætitia) se font tuer ? Roland Andrejan se fera élire empereur par le conseil. Les PJ auront alors intérêt à partir loin et vite !

Clitor, porteur d'arme hysnaton

FO 10 EN 14 AG 16 RA 10
PE 10 VO 10
Attaque brutale 10 %,
Attaque normale 60 %,
Attaque rapide 10 %,
Esquive 20 %,
Feinte 10 %,
Parade 10 %,
Tir 10 %.
Acrobatie 25 %,
Artisanat 15 %,
Astronomie 10 %,
Commandement 10 %,
Connaissance 50 %,
Course 30 %,
Discrétion 75 %,
Equitation 15 %,
Marchandage 10 %,
Médecine 5 %,
Nage 55 %,
Repérage 60 %,
Séduction 30 %,
Stratégie 30 %,
Tactique 5 %.
Points de vie 28,
Prestige 13.

Et avec Simulacres ?

Bloodlust est un jeu un peu particulier puisqu'on ne joue pas un personnage normal dans un univers médiéval-fantastique, mais un couple formé d'un humain et de son arme. Ou plutôt une arme divine aux nombreux pouvoirs et son porteur du moment. Bref, vous pouvez vous en rendre compte en lisant le scénario ; ce qui vous montre que vous ne pouvez l'utiliser tel quel qu'avec Bloodlust. Voici une méthode pour le transformer et l'utiliser avec n'importe quel autre jeu de rôle médiéval-fantastique (ou Simulacres, après tout !) :

Tout d'abord il vous faut définir un secret que se transmettent les Empereurs de génération en génération. Si vous décidez de faire jouer cette intrigue dans la ville de Laelith (voir le hors-série Casus Belli n° 2, bien que la ville de Pôle soit vraiment aussi très réussie), cela pourra être l'existence du Lithoracle, ce qui explique les pouvoirs de télépathie par lesquels l'Empereur peut être protégé. Si vous jouez dans une autre grande capitale, le secret peut tout simplement être que la lignée de l'Empereur est une lignée de : magiciens, psis, haut-rêvants, mutants (rayez la mention inutile). Quant au méchant, utilisez la même méthode. Il est courant que les hauts dignitaires ne soient pas autorisés à utiliser la magie, ou tout autre nature de restriction. Au pire, transformez les déclarations de sa maîtresse pour qu'elle révèle un tout autre genre de secret, mais vous aurez alors du mal à organiser la scène où il doit utiliser ce secret pour sauver sa vie. La solution la plus simple à mon avis est : l'Empereur a des pouvoirs télépathiques (et pourquoi pas un des PJ justement).

Et le grand méchant est un prêtre ou un magicien d'un ordre désormais interdit, et dont la pratique lui permet certaines possibilités offensives.

Des arènes

Puisque ce scénario met en scène des combats d'arène, voici quelques petits tableaux qui pourraient vous être utiles si vous désirez mettre un peu d'aléatoire et de perversité là-dedans :

A) Type d'affrontement (2d6)

2-3	Vous et un collègue contre un *
4-5	Deux contre vous *
6-7	Vous combattez avec une autre arme (table B)
8-9	Vous combattez avec une main (ou sans bouclier)
10-12	Vous combattez normalement

B) Table des armes (2d6)

2	Hallebarde
3-5	Trident et filet
6-7	Javelot
8-9	Hache longue
10-11	Epée à deux mains
12	Epée et bouclier

C) Adversaire (2d6)

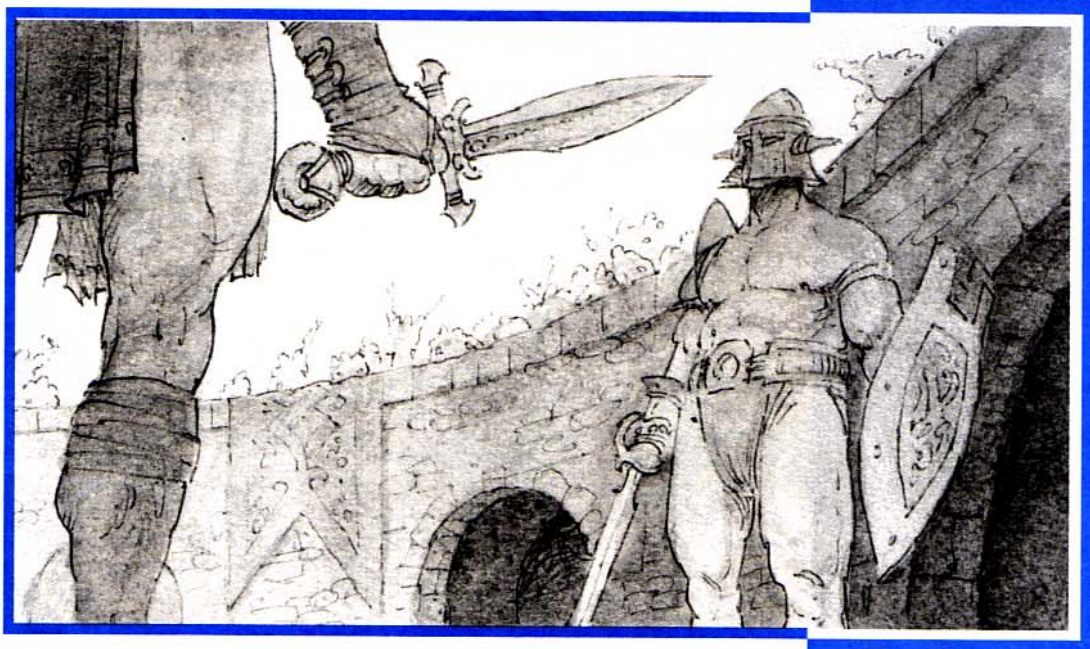
2-3	Il est bien plus faible que vous
4-5	Il est plus faible
6-8	Il est équivalent à vous
9-11	Il vous est légèrement supérieur**
12	Et en plus il pense**

Les éliminatoires

Pour simuler la progression lors des éliminatoires, commencez avec les tables sans les modifier. Puis rajoutez 2 au lancer de dé dans chacune des tables à chaque fois qu'ils passent dans la phase supérieure. Pour les demi-finales et finales (soit au bout de 2 à 4 éliminatoires), vous pouvez peut-être vous passer des tables et créer des adversaires sur mesure.

** Celui qui combat seul a le droit à deux armes, ou à une arme et un bouclier. Les autres n'ont qu'une arme et pas d'armure.*
*** Dans un jeu de rôle, en général les PJ ont le temps de réfléchir à leurs actions, et donc ils viennent souvent à bout d'un adversaire plus fort qu'eux par leur tactique.*

Comment personnaliser vos armes



Tout comme les personnages-non joués qui jalonnent les routes empruntées par vos joueurs, les armes sont dotées d'une personnalité. Le chapitre VI des règles donne une idée des types de comportement que l'on peut attendre d'une arme, mais il ne faut pas vous y cantonner.

L'étape la plus difficile dans l'élaboration du caractère d'une arme est de réussir à le dissocier de celui de son porteur. Or, même si les désirs et les pouvoirs fournissent quelques indications, il ne faut pas oublier qu'une arme a le plus souvent derrière elle quelques millénaires d'incarnation et est passée entre les mains de dizaines de milliers de porteurs. L'expérience qu'elle a acquise durant tout ce temps ne se compte pas simplement en pouvoirs, mais aussi en histoires et en sentiments.

De vieilles connaissances

Comme le montre le scénario d'introduction à la campagne Éclat de lune, les armes tissent entre elles à travers les âges des liens d'amitié et de haine. Durant son existence, une arme a eu l'occasion de rencontrer la majorité de ses consœurs et s'est associée ou opposée de manière durable à au moins une centaine d'entre elles. Les concepts d'honneur, de vengeance, de fidélité et même d'amour qu'elles ont appris des hommes peuvent s'appliquer aux relations entre ces armes. C'est d'ailleurs une des raisons pour lesquelles elles s'incarnent.

De plus, les siècles, loin d'émousser les passions, ne font qu'exacerber ces sentiments, comme si les armes mettaient un point d'honneur à se forger un caractère.

Ainsi, deux porteurs se croisant dans une rue peuvent être amenés à s'affronter à cause d'une querelle remontant à des milliers d'années, ou une arme peut être secrètement à la recherche de son aimée dont elle a été séparée avant la naissance de l'empire derigion. Un vieil ennemi peut réapparaître de manière cyclique pour animer un peu une campagne, frappant toujours au moment le plus propice. L'arme d'un des personnages peut être engagée dans une vendetta, entraînant ses compagnons de route à la poursuite de son rival (mieux vaut être chasseur que gibier).

Bien sûr, il n'est pas recommandé de laisser le hasard modeler l'histoire d'une arme mais, pour vous faire une idée, vous pouvez considérer qu'une réussite critique au jet de réputation signifie que les armes ont été liées par le passé... pour le meilleur ou pour le pire.

Les armes tendent à accorder la plus grande des valeurs à leurs engagements. En effet, une arme qui manquerait à sa parole serait boycottée par les autres et, isolée de ses semblables, ne tarderait pas à sombrer dans la folie. C'est pourquoi une promesse faite il y a longtemps peut soudain resurgir et gouverner le comportement d'une arme (« J'irai au secours de Day-Rider s'il m'appelle », « Je ferai tout pour m'assurer que la passe de Xaroth reste secrète », etc.).

Marottes

Mêmes si les personnages vivent des aventures héroïques, il y a fort à parier que des porteurs les ayant précédés aux pommeaux de leurs armes ont été bien plus célèbres qu'eux. Il n'y a rien de plus énervant que d'entendre toutes ses actions critiquées par son arme, rappelant combien il lui était agréable d'être portée par Horbald le Pourfendeur qui, lui, était un vrai guerrier.

Ainsi, l'arme tentera de recréer Horbald en chacun de ses porteurs, les incitant à adopter le même comportement, les mêmes vêtements, les mêmes tics. Elle voudra également recréer des situations qui l'ont amusée, comme l'attaque d'une forteresse avec seulement dix compagnons ou le saut du haut d'une falaise. Comme il est expliqué dans les règles, ces actions répétées rapportent moins de points d'expérience, mais l'arme aime ça malgré tout.

Comme il faut bien s'occuper durant l'éternité, la plupart des armes ont des violons d'Ingres. Ceux-ci peuvent être classiques (la cuisine, une collection de casques...), incongrus (le tourisme, le jeu...), voire franchement dangereux (la chasse aux monstres, le désir de goûter toutes les épices...).

L'arme n'est pas toujours disposée à révéler ses véritables buts à son porteur. Dans ce cas, elle devra le manipuler subtilement pour l'amener à coopérer ou, s'il est trop réticent, changer de porteur (mais pas nécessairement de manière violente).

Règle optionnelle et néanmoins officielle

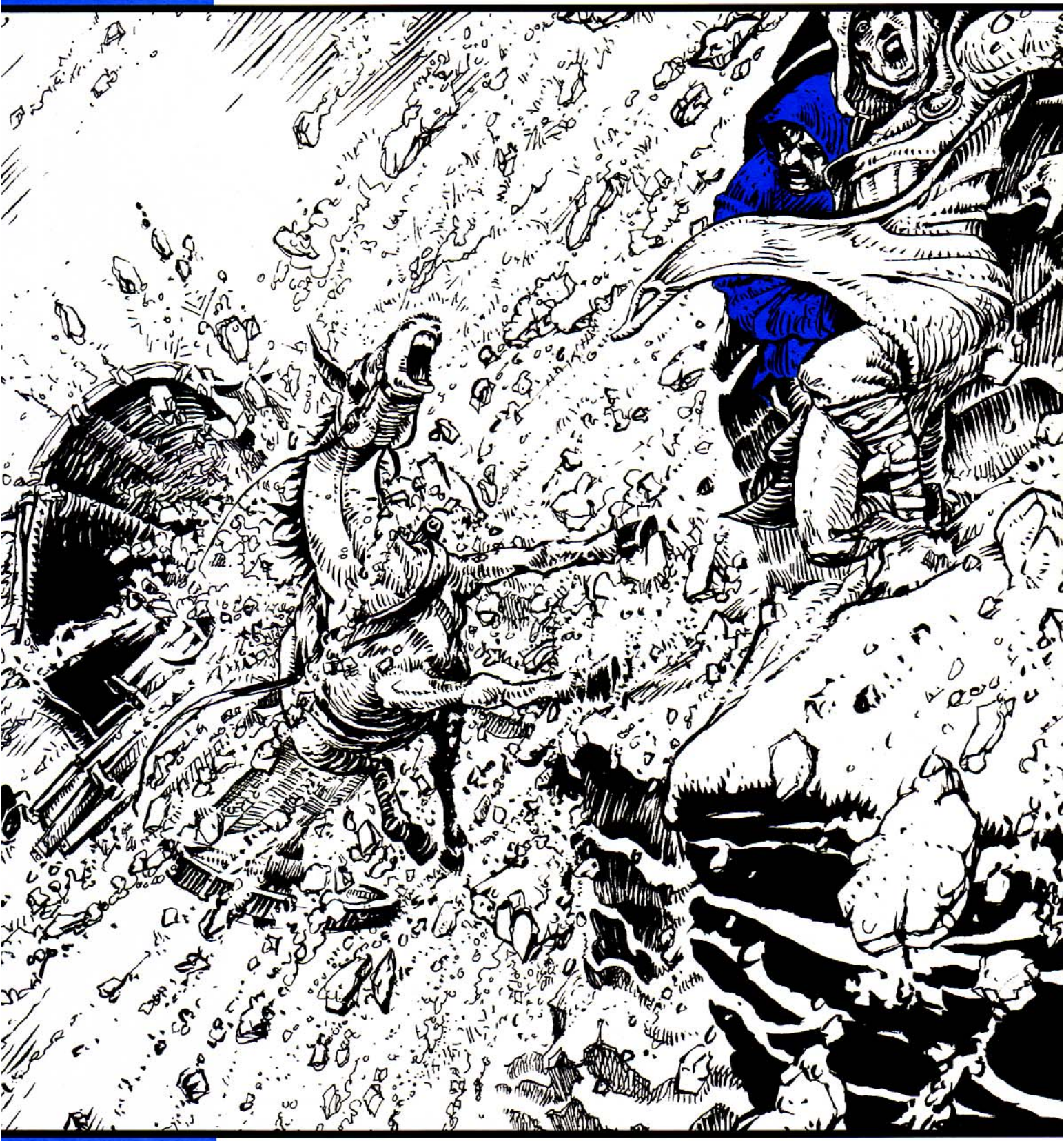
Comme vous l'avez sûrement remarqué, les armes les plus puissantes de la campagne sont étonnamment dépourvues de pouvoirs assortis de conditions ou de limitations. Cela est dû au fait que lorsqu'une arme atteint les 50 points d'expérience nécessaires à l'acquisition d'un nouveau pouvoir, elle peut choisir à la place de « racheter » une condition ou une limitation. Le prix à payer est de trois fois le nombre de points rapportés par le handicap (soit 30 pour un rituel long ou 15 pour un désir atrophié). On peut alors s'étonner que des armes conservent des limitations.

Mais il faut comprendre que celles-ci ne sont que l'expression perceptible des facettes de la personnalité des armes. Aussi, s'il veut inhiber un de ces traits de caractère, un porteur devra convaincre son arme d'utiliser son expérience à cet effet. L'arme n'est jamais obligée d'accepter.

AIDE DE JEU

texte
Frédéric Ménage
illustration
Thierry Ségur
plan
Cyrille Daujean

LES TROIS VIES



Pour Hurlements

En aide de jeu : Qui est l'Initié ?

Ce scénario, prévu pour un nombre quelconque de chevaliers, propose une approche particulière du personnage de l'Initié. Cette approche est détaillée dans l'aide de jeu. Consultez-la avant de commencer la lecture de ce qui suit.

Introduction

Depuis bientôt deux mille ans, les hivers de l'occident chrétien sont éclairés par un phare qui ne s'est jamais éteint. Croyants et laïques, seigneurs et gueux, émules du Père Noël, de saint Nicolas ou du petit Jésus, tous se retrouvent dans une éternelle fête dont l'origine se perd dans les brumes de l'aube de l'humanité : Noël. Et que serait Noël sans les contes qui l'accompagnent ? Parfois moralisateurs, toujours remplis d'espoir, ces récits que des myriades d'enfants ont écoutés la bouche et les yeux grand ouverts ne connaîtront jamais l'oubli. Certains d'entre eux ont même frayé avec les plus grands noms de la littérature, comme *A Christmas Carol*, immortalisé par Charles Dickens. Mais il est un conte de Noël que les errants ignorent... Un récit que seuls les membres d'une mystérieuse caravane de saltimbanques connaissent et qu'ils ne racontent à personne. Une histoire qui leur revient toujours en mémoire au cœur des drames les plus terribles et qui leur rappelle que la joie et le bonheur surgissent parfois au détour des plus sombres chemins. L'histoire de trois hommes qui n'en sont qu'un, l'histoire d'un brigand, d'un colporteur et d'un Initié...

L'avalanche

La Caravane traverse l'un des hivers les plus rudes de son histoire. La neige, le vent et la famine ont déjà eu raison de trois voyageurs et Noël n'est pas encore passé. Les saltimbanques savent qu'ils devront faire face à de longs mois de lutte incessante contre la mort, mais même le Veneur ne peut rien contre le froid et la tempête ; il ne peut qu'attendre. Attendre que cesse la tourmente et que reviennent les beaux jours. Les voyageurs viennent d'arriver dans le petit village de Puymoutier, au cœur du massif Central. Les Puymoutrins ne sont guère mieux lotis que les saltimbanques et n'ont pas le cœur à aller au spectacle. De toute manière, que pourraient-ils offrir aux artistes ? Ils n'ont plus rien. Cet été, leur seigneur, Othon, s'est battu avec un de ses belliqueux voisins connu sous le triste nom de Roland le Balafré. Les soldats des deux camps ont ravagé une grande partie des récoltes et brûlé nombre de granges. Finalement, après un court siège du château, Roland a emporté la victoire et a fait empaler son adversaire sur la place du village. Depuis ce triste jour, les mercenaires à la solde du Balafré n'ont eu cesse de piller le peu qu'il restait aux villageois et d'enlever leurs plus belles femmes pour les soumettre à leur plaisir dans les alcôves du château. Aujourd'hui, deux jours avant Noël, les Puymoutrins meurent de faim, tandis que Roland et ses hommes se vautrent dans d'interminables orgies alimentées par les récoltes qui auraient dû nourrir le village. Seules les pauvres filles qui ont été emmenées au château mangent à leur faim, mais leur sort n'est guère plus enviable que celui des autres villageois.

Un matin, après être rentrés bredouilles d'une exténuante partie de chasse, les PJ sont hélés par Isabelle qui leur demande de la rejoindre dans sa roulotte. Elle leur apprend l'existence d'un orphelinat, situé à une bonne heure de carriole du village et leur demande s'ils pourraient s'y rendre pour apporter un peu de joie au cœur des enfants pendant les fêtes de Noël. La Caravane quittera Puymoutier dans l'après-midi du 26 décembre, ce qui permettra aux PJ de passer la nuit de Noël en compagnie des enfants. Le temps de ramasser quelques accessoires et costumes et voilà bientôt notre petit groupe de voyageurs, entassé dans une des roulottes de la Caravane, qui se lance à l'assaut des pentes enneigées du Puy Moutier.

Lorsqu'elle affirmait que l'orphelinat Sainte-Lucie était situé à une heure de carriole du village, Isabelle devait certainement avoir en tête la descente, et encore par une belle journée d'été ! Mais pour ce qui est de faire avancer la mule la plus têtue de la Caravane sur un chemin à peine visible, surplombant une pente vertigineuse, le tout dans une redoutable tempête de neige, c'est une autre paire de manches. Voilà maintenant plus d'une heure que les PJ se sont mis en route et ils n'ont toujours pas vu le moindre orphelinat. A vrai dire, ils peuvent légitimement se demander s'ils ne l'ont pas déjà dépassé, car la tempête ne leur laisse guère le loisir d'admirer le paysage. Des flocons de neige en furie les environnent de toute part et cinglent le visage du malheureux qui tient les rênes de la mule. Le chemin, qui grimpe le long de la montagne en une interminable série de lacets, est tout juste assez large pour laisser passer la roulotte.

Au moment où les PJ commencent sérieusement à se demander s'ils ne feraient pas mieux de s'arrêter et d'attendre la fin de la tempête, ils entendent un grondement sourd provenant du sommet de la montagne. Les voyageurs ne disposent que de quelques secondes pour se mettre à l'abri sous un rocher, situé à une dizaine de mètres de la roulotte, avant que l'avalanche ne s'abatte sur eux [1]. Le rocher est à peine assez grand pour les protéger tous, et ne saurait en aucun cas empêcher la roulotte d'être emportée par la neige, en compagnie de la mule la plus têtue de la Caravane. Prenez un des joueurs à part et dites-lui qu'il a remarqué quelque chose de bizarre : malgré la neige qui déferle de toute part et limite sérieusement son champ de vision, il a très nettement vu *deux* roulottes se faire entraîner par l'avalanche. Il lui a même semblé voir une silhouette humaine tomber et l'entendre crier.

Deux minutes plus tard, l'enfer a cessé. Les PJ se retrouvent seuls, transis de froid, sans nourriture ni couverture, perdus sur les flancs immaculés d'une montagne qui a bien failli leur servir de tombeau. La tempête n'a pas survécu à l'avalanche et la neige a cessé de tomber. Une fois le choc passé, ils peuvent apercevoir les débris de leur chariot, plusieurs dizaines de mètres en contrebas. Seul un « volant » pourra sans danger aller les inspecter, et il n'aura pas de mal à constater la présence de débris provenant d'une autre roulotte. En revanche, il ne trouvera aucune trace de la silhouette que l'un des PJ a vu tomber. Le malheureux est probablement enfoui sous des tonnes de neige.

Ce « malheureux » est un colporteur. Il a quitté Clermont quelques jours plus tôt, pour se rendre à Sainte-Lucie, comme tous les ans à l'époque de Noël. Les enfants le connaissent bien et attendent avec impatience sa venue. Sa roulotte est toujours pleine de petits objets glanés au fil de ses voyages, qu'il distribue aux orphelins pour leur plus grande joie. Il y a deux jours, le colporteur a rencontré une jeune femme sur sa route. Elle se prénomme Marie. Jusqu'à une période récente, elle exerçait le plus vieux métier du monde dans les rues de Clermont, mais un de ses clients lui a laissé un petit souvenir avant de partir, et Marie s'est retrouvée enceinte. Lorsqu'elle s'en rendit compte, Marie éprouva tout d'abord une joie immense à l'idée d'avoir un enfant à elle, rien qu'à elle, un petit bout de chou qu'elle élèverait avec amour, dans le respect du Seigneur. Mais très vite, l'allégresse a cédé la place à l'implacable réalité. Ne pouvant plus se prostituer, Marie se vit bientôt privée de ses maigres revenus. Pendant quelques temps elle parvint à subsister en mendiant près des églises, mais lorsque l'hiver et la famine arrivèrent, les gens durent songer avant tout à leur propre survie et il ne se trouva plus grand monde pour donner aux mendiants. Marie n'eut d'autre solution que de quitter la ville, en espérant trouver un sort plus enviable dans un des villages environnants. En vérité, elle ne trouva partout que la disette et la misère. Un soir, épuisée et affamée, elle s'allongea sur le bord d'une route et commença tout doucement à s'éteindre en silence, oubliée de Dieu et des hommes. C'est ainsi que le colporteur

la trouva. Il l'enveloppa dans de chaudes couvertures, alluma un grand feu et entreprit de la ranimer. Elle ne dut sa survie qu'à l'acharnement du colporteur qui la frictionna pendant deux longues heures avant qu'elle ne reprenne connaissance.

Le colporteur décida de l'emmener avec lui à Sainte-Lucie. Mère Sophie, la religieuse qui préside aux destinées de l'orphelinat, est une brave femme. Le vieil homme sait qu'il peut compter sur elle pour recueillir cette pauvre fille pendant l'hiver et lui offrir tout l'amour et le réconfort dont elle a besoin. Depuis deux jours qu'ils voyagent ensemble, ils se sont à peine parlé, mais l'amitié n'a pas besoin de s'encombrer du langage, et Marie commença à se dire que finalement, Dieu ne l'avait peut-être pas oubliée. Cette pensée l'a abandonnée au moment où le colporteur l'a projetée hors de la roulotte avant d'être emporté par l'avalanche. Le vieil homme vient une fois de plus de lui sauver la vie, mais cette fois-ci, au prix de la sienne.

Les PJ la trouveront sans peine, quelques lacets au-dessus du rocher qui les a abrités. Elle est à moitié enfoncée dans la neige, mais elle respire encore. Il faut vite la mettre près d'un feu, mais tout espoir n'est pas perdu, car à quelques dizaines de mètres, ils peuvent apercevoir le toit d'un bâtiment. Ils sont enfin arrivés à l'orphelinat.

L'orphelinat

Voilà maintenant dix ans que l'orphelinat Sainte-Lucie s'est installé dans les ruines du monastère du Puy Moutier, déserté par les moines depuis son incendie en 998 (l'état de ces ruines dépend fortement de l'époque à laquelle vous faites jouer le scénario). Quatre adultes s'y occupent d'une quinzaine d'enfants. Mère Sophie est secondée par les sœurs Camille et Blandine ainsi que par Germain, un brave homme à qui Dieu n'a pas jugé utile d'accorder l'usage de la parole. Les talents de Germain sont vitaux pour la petite communauté : c'est lui qui a retapé les trois pièces dans lesquelles vivent les enfants. Il a redonné un toit à la chapelle, rouvert le puits et cultive chaque jour avec soin le petit potager de l'orphelinat. Sœur Camille lui a appris à lire et à écrire et Germain s'occupe également des quelques archives datant de l'ancien monastère. Elles sont en très mauvais état, et seul Germain parvient à en déchiffrer quelques bribes.

Le monastère semble dater du début de l'époque romane (XII[e] siècle), les voûtes en arc de cercle de la chapelle sont là pour en attester. Pourtant, si les PJ visitent les lieux, ils remarqueront sans peine une inscription gravée dans la pierre au-dessus de l'entrée de la chapelle. La phrase, écrite en latin, peut se traduire comme suit : « Moi, Géral, ai dressé ces murs pour la plus grande gloire de Dieu, en l'an de grâce neuf cent soixante-trois. »

Comment ce Géral a-t-il pu construire le monastère en 963, plus de deux siècles avant l'apparition de la voûte romane ? Si jamais les voyageurs évoquent ce mystère avec Germain ou Mère Sophie, ils pourront obtenir quelques éclaircissements. Mère Sophie leur dira que Géral était une sorte de génie, un artiste inspiré par Dieu, qui a découvert le secret de la voûte en arc de cercle deux cents ans avant tout le monde. Malheureusement, son secret a disparu avec lui en 980, lorsque le monastère a été attaqué par Gauvain du Puy, un redoutable brigand. Géral a trouvé la mort en défendant son œuvre, l'épée à la main, face à Gauvain en personne. Le bandit a fait main basse sur l'important trésor du monastère avant de mettre le feu aux bâtiments. La plupart des richesses volées par Gauvain dans d'autres endroits de la région ont été retrouvées depuis, mais jamais personne ne parvint à mettre la main sur la moindre piécette appartenant au trésor du monastère du Puy Moutier. Nul ne sait ce que Gauvain du Puy en a fait. La légende du trésor du Puy Moutier a attiré de nombreux chercheurs d'or pendant des années, mais aujourd'hui elle est oubliée de tous.

Germain, lui, a une version légèrement différente des faits, et il pourra en faire part aux PJ par gestes. Si ces derniers ont du mal à le comprendre et s'ils en font la demande expresse, il leur confiera ses révélations par écrit. D'après lui, Géral n'était qu'un imposteur. Le monastère a en réalité été bâti par un certain Gauvain de Bénodet, un jeune moine architecte originaire de Bretagne, travaillant pour le compte de Géral, l'abbé à qui allait être confiée la direction du monastère. Quand Gauvain eut achevé son travail, Géral le chassa et revendiqua pour lui-même l'œuvre du Breton. D'après Germain, Gauvain de Bénodet, blessé dans son orgueil, quitta la voie de Dieu et se fit bandit de grand chemin sous le pseudonyme de « Gauvain du Puy ». La carrière du brigand s'acheva en 980, lorsqu'il accomplit sa vengeance en détruisant le monastère et en tuant l'abbé Géral.

Mauvaises nouvelles

Marie et les PJ sont accueillis à bras ouverts par mère Sophie et toute la communauté. On leur apporte des vêtements chauds, des couvertures et on les installe confortablement près d'un grand feu. Personne ne leur pose de question, mais visiblement chacun est avide d'entendre leur histoire. L'auditoire est composé des quatre adultes et d'une demi-douzaine de charmants gamins plutôt calmes. Chacun écoute attentivement le récit des PJ et de Marie. Si les saltimbanques annoncent qu'ils étaient venus pour offrir un spectacle aux enfants à l'occasion de Noël, ils seront chaleureusement remerciés par mère Sophie. Le fait qu'ils aient perdu tous leurs ustensiles et leurs costumes dans l'avalanche ne saurait compromettre leur louable projet, et ils pourront trouver auprès des quatre adultes toute l'aide qu'il est possible d'apporter pour préparer un spectacle enchanteur.

Lorsque les PJ ou Marie évoquent la mort du colporteur, ils provoquent une vive consternation. La plupart des enfants pleurent et les adultes ont visiblement du mal à retenir leurs larmes. Mère Sophie prend les PJ à part et leur explique, d'une voix entrecoupée de sanglots, la raison de son chagrin. Depuis maintenant six ans, le colporteur venait passer Noël à l'orphelinat. C'était un homme bon et généreux, et il ne manquait jamais d'apporter de petits cadeaux aux enfants. Il n'était pas rare de le voir arriver avec un ou deux orphelins qu'il avait recueillis sur son chemin, pour en confier la garde à mère Sophie. En vérité, la plupart des enfants aujourd'hui présents ont été amenés par le colporteur et tous le considéraient un peu comme leur grand-père. Lorsqu'un enfant atteignait un âge trop avancé pour rester à l'orphelinat, il repartait avec le colporteur qui s'occupait de lui trouver une place, chez un artisan ou un fermier de la région. Vous comprendrez donc aisément pourquoi la nouvelle de sa mort est accueillie avec tant de tristesse par les pensionnaires de Sainte-Lucie.

Pour mère Sophie, cette annonce est bien plus qu'une triste nouvelle : c'est une catastrophe. En effet, le seigneur Othon avait pour habitude d'envoyer des provisions à Sainte-Lucie pour permettre à ses pensionnaires de passer l'hiver. Mais la guerre qui a sévi cet été a ravagé les récoltes et le nouveau seigneur, Roland le Balafré, a entassé le peu qu'il restait dans son château. Cette année, nul chargement de vivres n'est parvenu jusqu'à l'orphelinat. Il ne reste quasiment plus rien pour nour-

rir les enfants. Mère Sophie a dû se résoudre à fermer l'orphelinat, mais elle voulait que les enfants puissent passer un dernier Noël à Sainte-Lucie avant de devoir quitter ses murs hospitaliers. Elle comptait beaucoup sur le colporteur pour l'aider à trouver un nouveau toit pour tous ces enfants. Mais aujourd'hui, elle apprend qu'il a été rappelé à Dieu. Décidément, les voies du Seigneur sont parfois bien cruelles.

Mère Sophie ne mentionnera le contenu du paragraphe précédent que si les PJ lui posent les bonnes questions et insistent un peu. En tout cas, elle n'en parlera pas devant les enfants. Elle n'a pas eu le cœur de leur annoncer qu'ils devaient partir ; elle ne veut pas gâcher la fête et réserve cette triste annonce pour le lendemain de Noël.

Si les PJ demandent à quoi ressemblait le colporteur, on leur décrira un homme d'une cinquantaine d'années, au visage ferme et bien dessiné. Les enfants dresseront un portrait idyllique du personnage : aimable, rieur, malin, sage. Aucun des quatre adultes ne contredira leurs affirmations, bien qu'il leur soit parfois arrivé de trouver que le bonhomme avait fort mauvais caractère. Il est vrai que le colporteur était souvent d'humeur bougonne et ronchonnait dans sa barbe pour un oui ou pour un non, mais ses coups de gueule et ses râleries dissimulaient mal son cœur d'or et son âme généreuse. Aucun doute n'est permis : c'est un homme de bien que la neige a emporté aujourd'hui. Mais la vie continue, et mère Sophie sèche bien vite ses larmes en s'excusant auprès de ses hôtes. Elle leur offre un repas frugal, et installe confortablement Marie dans la grange. La jeune femme s'est bien remise de son séjour sous la neige, mais elle est extrêmement fatiguée. De toute évidence, elle arrive au terme de sa grossesse et l'accouchement n'est plus qu'une question d'heures.

La caverne

Alors que les PJ viennent à peine de finir leur repas, sœur Blandine entre dans la salle commune, toute affolée : « Mère Sophie, vous n'auriez pas vu Axel ?

— Non, il ne me semble pas l'avoir aperçu depuis quelques temps.

— C'est bizarre, il devait venir me voir pour préparer la crèche… »

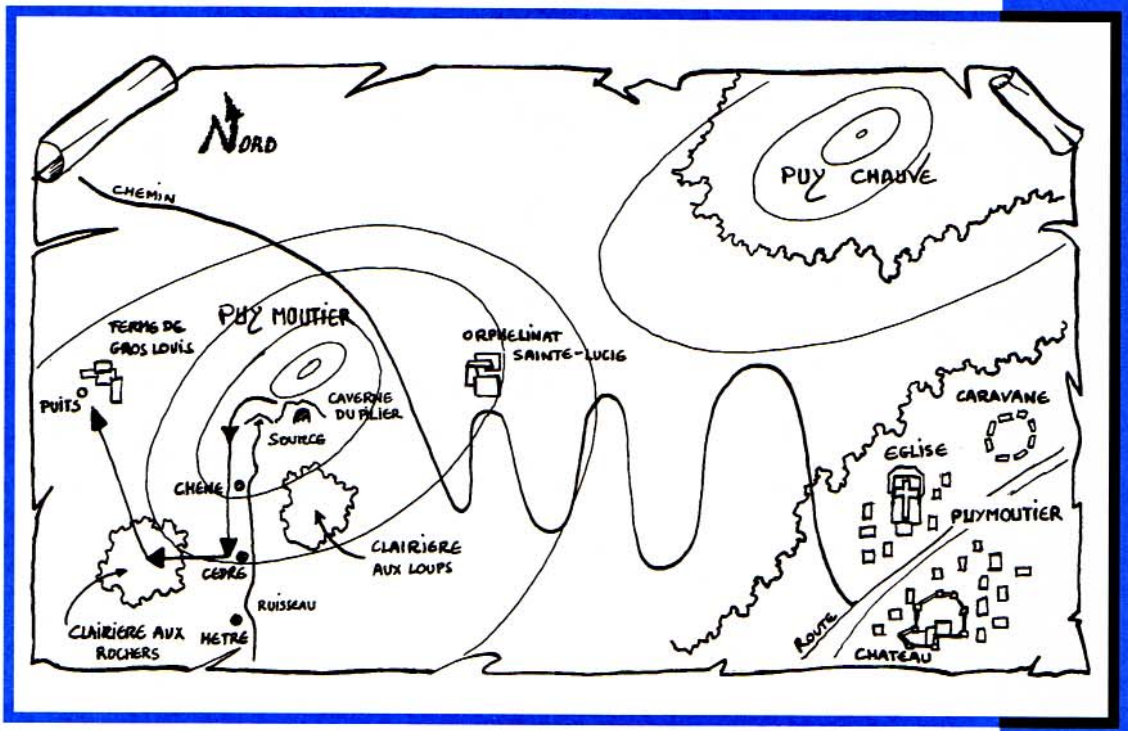
A ce moment, une petite voix fluette se fait entendre : « Il est parti, Axel ; il est parti avec Stéphane, Julie et Pierre ». Cette voix appartient à une petite fille d'une demi-douzaine d'années, qui était jusqu'alors très occupée à jouer aux osselets devant la cheminée.

— Mais où est-il parti ? demande Blandine.

— Il est parti chercher le colporteur… »

Très vite, mère Sophie prend la situation en main et interroge les autres enfants. Quelques minutes plus tard, elle revient voir les PJ, l'air terriblement inquiet. Il semblerait qu'Axel et les trois autres garnements se soient éclipsés en début d'après-midi, pour aller guetter la venue du colporteur. C'était avant l'avalanche, et ils ne sont toujours pas rentrés…

Si les PJ ne le proposent pas eux-mêmes, mère Sophie leur demande de partir à la recherche des enfants. Elle leur propose l'aide de Germain, mais les saltimbanques auront tout intérêt à décliner cette offre, s'ils comptent mettre en œuvre en toute discrétion leurs méthodes « particulières » d'investigation. En l'occurrence, les « volants » (aigle, faucon, hibou, chauve-souris) et les « reniflants » (chien, loup) seront les plus performants dans cette recherche. Ils seront gênés par la neige, qui s'est remise à tomber, et par le vent, mais ils ne devraient néanmoins pas avoir trop de difficultés à localiser les enfants, dans une clairière en pleine forêt (voir plan ci-dessus).



Les quatre gamins sont partis quelques heures plus tôt, pour aller à la rencontre du colporteur, mais ils ont été surpris par la tempête de neige. Fort heureusement pour eux, ils se sont égarés et ne sont pas restés sur le chemin, ce qui leur a permis d'échapper à l'avalanche. Lorsque la tempête s'est calmée, ils étaient complètement perdus au beau milieu de la forêt. Depuis ce moment, ils ont essayé sans succès de retrouver le chemin de l'orphelinat. Lorsque les PJ arrivent dans la clairière, les enfants sont en assez mauvaise posture. Ils ont en effet fait la connaissance d'une petite meute de loups, particulièrement agressifs. Comme chacun sait, les loups n'attaquent jamais les êtres humains, sauf pendant certains hivers, lorsqu'ils sont vraiment affamés, et c'est malheureusement le cas aujourd'hui. L'un des enfants (Pierre) a été mordu à la jambe, et les trois autres tentent tant bien que mal de repousser les loups avec des bâtons. Il est grand temps que les voyageurs interviennent…

La meute est composée de six loups en fort mauvaise santé (M25 R15 P25), en raison du manque de nourriture. Les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à les chasser. Une fois le combat fini, les enfants regardent les PJ et/ou les « animaux » qui les accompagnent, en tentant de déterminer s'ils doivent courir dans leurs bras ou s'enfuir à toutes jambes. Les saltimbanques devront développer des trésors de diplomatie pour les rassurer. De toute manière, seule la petite Julie leur fera totalement confiance. Les trois autres garderont leurs distances. La blessure de Pierre n'est que superficielle et ne requiert pas de soins urgents. Cela dit, la nuit va bientôt tomber, et il ne faut pas trop tarder à regagner les murs protecteurs de l'orphelinat. Malheureusement, la tempête ne l'entend pas de cette oreille et redouble de violence. Il apparaît clairement aux PJ qu'il est pour le moment impossible de voyager dans la forêt. Il leur faut donc trouver rapidement un abri dans les environs. Ils n'en trouveront qu'un : une caverne située à quelques dizaines de mètres au nord de la clairière, près d'une petite source qui don-

PARCHEMIN n° 1

Parmi tous les butins
que j'ai amassés,
il en est un auquel
je n'ai jamais touché,
car il appartient à Dieu.
Je l'ai confié à sa garde
en un lieu secret.
Le chemin est difficile
et truffé d'embûches.
Seule l'aide de Dieu
permettra de le trouver,
car la solution
de toute chose
réside dans la parole
de Dieu.

Gauvain du Puy,
en ce troisième jour
de l'an de grâce neuf cent
quatre-vingt-sept.

PARCHEMIN n° 2

Pars de la grotte du pilier
et ensuite laisse Dieu
te guider.
PS 29 3
Tu rencontreras
trois grands arbres le long
de ton chemin.
De l'un d'entre eux,
tu te dirigeras vers l'ouest.
I RO 7 7
Tu trouveras ensuite
un rocher et la seconde
trace t'indiquera la voie
à suivre.
PR 30 19
En suivant cette direction,
tu trouveras un puits.
Tu sauras s'il s'agit
du bon puits en écoutant
la parole de Dieu.
PS 92 4
L'entrée est dans le puits.

ne naissance à un mince ruisseau qui court le long de la montagne. Et comme la tempête va souffler jusqu'au matin, ils n'ont pas d'autre choix que d'y passer la nuit.

La grotte est assez spacieuse et leur offrira, associée à un grand feu dans l'entrée, un bon abri pour la nuit. Il serait néanmoins plus prudent de prendre la peine de l'explorer auparavant, on ne sait jamais... Si cette brillante idée n'effleure pas l'esprit embrumé de vos joueurs, vous pouvez utiliser un stratagème aussi simple que malhonnête : l'un des PJ se réveille en pleine nuit, couvert de sueur, émergeant d'un sombre cauchemar. Il se lève, pour tenter d'échapper à l'emprise du rêve, et contemple un moment la neige qui tombe à gros flocons. Tout en admirant le paysage, il a l'impression que quelque chose ne colle pas dans le décor. Il cherche pendant quelques instants, en tentant désespérément de mettre le doigt sur le détail qui cloche (laissez travailler l'imagination fertile de votre joueur). Puis soudain, c'est l'illumination : il manque un gamin ! Bien entendu, la neige a recouvert d'éventuelles traces depuis longtemps. Impossible de voir où il a pu partir... Fort heureusement, impossible n'est pas canin. Un chien, ou tout autre animal pourvu d'un bon odorat, pourra sans problème déterminer qu'Axel (encore lui) est parti en direction du fond de la grotte. Les PJ le trouveront endormi, confortablement installé entre les pattes avant d'une ourse de taille respectable. Si vos voyageurs explorent la grotte en arrivant, ils trouveront aussi cette ourse, qui n'a pas l'intention de quitter la caverne d'ici le printemps. Elle se soucie d'ailleurs fort peu des PJ et des enfants, car elle est occupée à s'adonner à l'une des activités les plus sympathiques de la vie d'une ourse : elle hiberne. Elle a le sommeil lourd, et il faudrait vraiment le faire exprès pour la réveiller. Cela dit, si vos joueurs insistent vraiment...

De toute façon, leur attention ne devrait pas tarder à être attirée par le second hôte des lieux : un très vieux squelette, adossé à un impressionnant pilier naturel (tite et mite à la fois). Là encore, l'état du squelette dépend de l'époque à laquelle vous faites jouer le scénario. Il s'agit des restes d'un pauvre diable mort en 1056 alors qu'il tentait de retrouver le légendaire trésor du Puy Moutier. Le pauvre hère a eu la mauvaise idée de se reposer dans cette grotte qui était habitée à l'époque par un vieil ours d'humeur particulièrement belliqueuse. Malheureusement pour notre voyageur, l'action se déroulait en plein été et l'ours était tout ce qu'il y avait de plus éveillé...

Outre le squelette lui-même, les PJ trouveront une sorte de sacoche contenant les restes de deux objets : une Bible et une sorte de cylindre de métal rouillé, contenant deux parchemins. La Bible tombera en poussière au moindre contact, mais les parchemins, qui ont bénéficié de la protection du cylindre, sont encore lisibles (voir ci-contre).

Si jamais les PJ font part du contenu des parchemins à leurs jeunes compagnons, ils vont déclencher quatre vocations spontanées mais fermes de chasseurs de trésor. Inutile de préciser que les charmants gamins se montreront particulièrement enthousiastes. Déchaînez-vous !

La sagesse recommande toutefois d'essayer de faire dormir tout ce petit monde jusqu'au matin. Les PJ n'auront pas trop de leur répertoire de berceuses pour y parvenir.

La chasse au trésor

Le lendemain matin, le ciel est bien dégagé et le vent est tombé, rendant enfin possible le retour à l'orphelinat. Les enfants et les PJ sont accueillis avec force cris et embrassades par la petite communauté. Si jamais les PJ ont parlé aux enfants du trésor, la nouvelle se répand comme une traînée de poudre parmi les autres orphelins. Mère Sophie ne tarde pas à mettre un peu d'ordre dans tout cela en distribuant quelques invectives bien senties aux éléments les plus enthousiastes. Cela dit, en privé, elle demandera aux saltimbanques de partir à la recherche de ce trésor.

« Si Dieu a décidé de vous donner ce parchemin, c'est bien pour que vous vous en serviez ! Non ? »

Néanmoins, à aucun moment mère Sophie ne leur demandera de lui donner le trésor. Les joueurs devront avoir eux-mêmes cette idée, mais n'anticipons pas... Voilà donc nos saltimbanques devenus apprentis chercheurs de trésor. Mais s'ils veulent passer du stade, certes intéressant, de chercheur à celui, plus enviable, de découvreur, il va leur falloir déchiffrer le parchemin codé. S'ils ne trouvent pas tout de suite la solution, laissez-les échafauder pendant quelques temps les hypothèses les plus folles avant de leur donner un petit coup de main par l'intermédiaire d'un ou deux PNJ.

Si vous désirez apprécier vous-même la difficulté de l'énigme proposée, essayez donc de trouver la solution tout seul avant de lire ce qui suit. Reportez-vous aux deux parchemins et essayez de les décrypter... Quand vous penserez avoir trouvé, il ne vous restera plus qu'à vérifier votre hypothèse en passant au paragraphe suivant.

En vérité, tout réside dans la signification de ces étranges suites de lettres et de chiffres (PS 29 3, I RO 7 7, PR 30 19 et PS 92 14). La solution pour les déchiffrer est écrite en toutes lettres dans le premier parchemin : « La solution de toute chose réside dans la parole de Dieu ». Et où peut-on trouver la parole de Dieu ? Dans la Bible, bien entendu.

Ces codes étranges ne sont en fait que la désignation d'un certain nombre de versets de la Bible. Les PJ peuvent aller consulter la Bible de la chapelle de Sainte-Lucie autant de fois qu'ils le voudront. Si vous disposez d'une Bible dans sa version traduite par Louis Segond (la plus répandue), donnez-la à vos joueurs, ils effectueront la recherche en « grandeur nature », c'est beaucoup plus amusant. Si jamais vous ne disposez pas d'une Bible dans cette version, il vous suffira de leur lire les textes des versets, qui sont reproduits ci-après, avec les explications *ad hoc*.

> *Pars de la grotte du pilier*
> *et ensuite laisse Dieu te guider.*
> PS (les Psaumes) 29 3 :
> *La voix de l'Eternel retentit*
> *sur les eaux,*
> *Le Dieu de gloire fait gronder*
> *le tonnerre ;*
> *L'éternel est sur les grandes eaux.*

Signification. Le point de départ se situe à la grotte du pilier (celle où les PJ ont trouvé les parchemins). Il faut ensuite descendre le cours du ruisseau qui prend sa source à côté de l'entrée de la caverne.

> *Tu rencontreras trois grands arbres*
> *le long de ton chemin. De l'un*
> *d'entre eux, tu te dirigeras vers l'ouest.*
> I RO (premier Livre des Rois) 7 7 :
> *Il fit le portique du trône,*
> *où il rendait la justice, le portique*
> *du jugement ; et il le couvrit de cèdre,*
> *depuis le sol jusqu'au plafond.*

Signification. Le ruisseau arrose sur son passage les racines de trois arbres imposants, plus grands que les autres : un chêne, un cèdre et un hêtre. C'est bien entendu au cèdre qu'il faut bifurquer vers l'ouest (voir plan).

> *Tu trouveras ensuite un rocher*
> *et la seconde trace t'indiquera*
> *la voie à suivre.*
> PR (Les Proverbes) 30 19 :
> *La trace de l'aigle dans les cieux,*
> *La trace du serpent sur le rocher,*
> *La trace du navire*
> *au milieu de la mer,*
> *Et la trace de l'homme*
> *chez la jeune fille.*

Signification. Au bout d'un quart d'heure de marche, les personnages arrivent dans une clairière. En son centre se trouve un rocher sur lequel sont gravés quatre symboles (voir ci-contre). La seconde trace est celle du serpent. Le symbole correspondant est orienté au nord-ouest sur le rocher. C'est donc dans cette direction qu'il faut aller.

> *En suivant cette direction, tu trouveras*
> *un puits. Tu sauras s'il s'agit du bon*
> *puits en écoutant la parole de Dieu.*

PS (Les Psaumes) 92 4 :
Sur l'instrument à dix cordes
et sur le luth, au son de la harpe.

Signification. La margelle du puits est en effet ornée de motifs en bas-relief représentant une harpe, un luth et un curieux instrument à dix cordes.

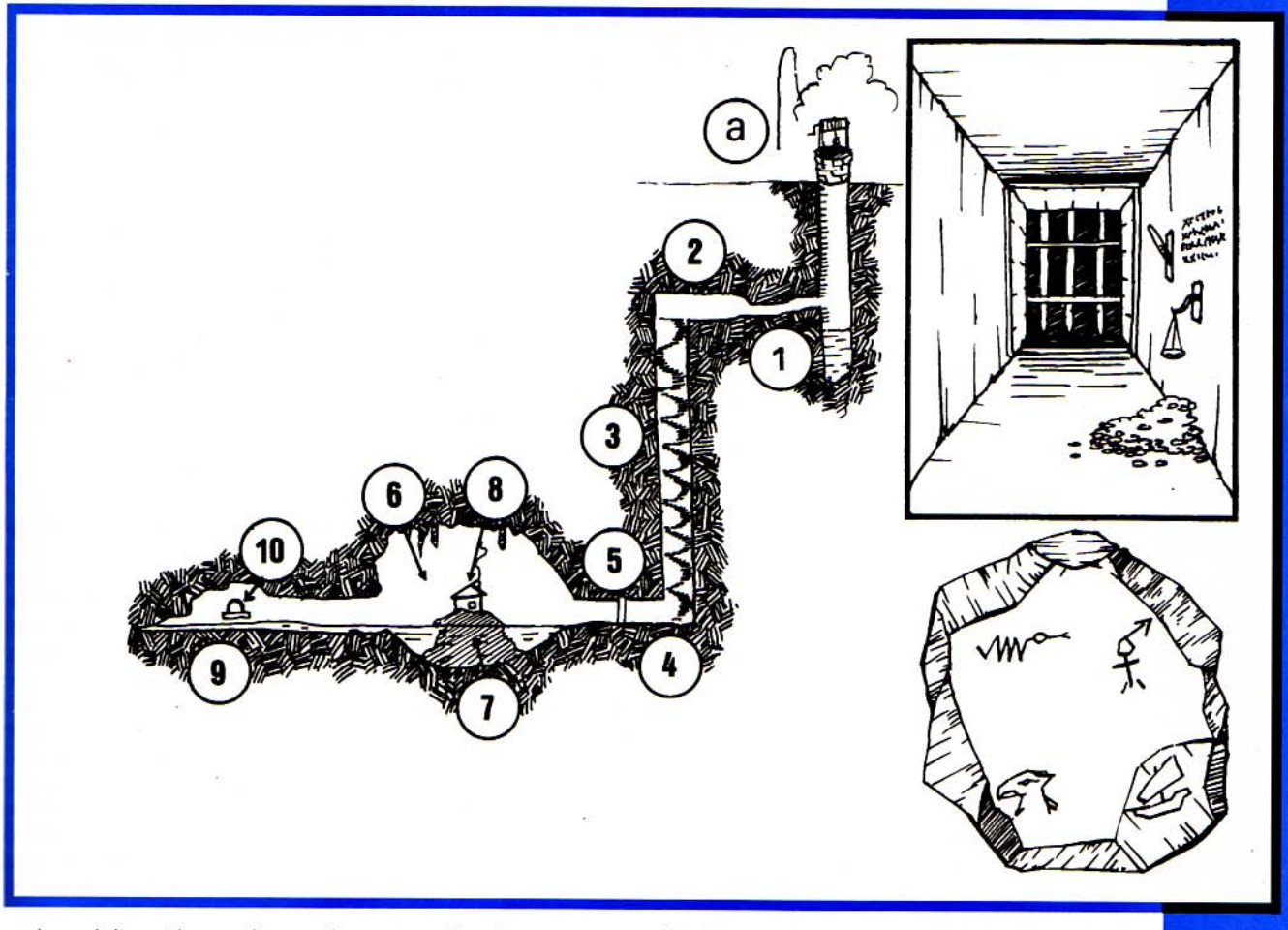
Malheureusement pour les PJ, ce puits (a) est situé au beau milieu d'une ferme qui est encore habitée et gardée par deux chiens féroces. S'il les entend aboyer, il est probable que leur maître, Gros Louis, sortira pour voir de quoi il retourne. Dans ce cas, l'accès au puits risque fort d'être quelque peu compromis. Il convient donc de se montrer discret et de trouver un moyen d'éloigner les chiens. Une fois cet obstacle passé, les PJ pourront accéder au puits. Ils remarqueront quelques barreaux en métal qui descendent vers d'obscures profondeurs. Ces barreaux s'arrêtent une demi-douzaine de mètres plus bas, juste au-dessus de l'eau, à hauteur d'une sombre ouverture. Il est à espérer que les PJ se sont munis d'une source de lumière, sinon la suite des événements risque de s'avérer assez délicate. L'ouverture appartient à un petit boyau, assez grand pour qu'un homme y passe à quatre pattes. Il débouche quelques mètres plus loin dans un tunnel (2), où il est possible de marcher debout à deux de front. Ce tunnel prend fin en haut d'un très vieil escalier en bois et en colimaçon (3), au dessus duquel on peut lire une inscription gravée dans la pierre : « Le sage ne piétine pas la bête, AP 13 18 ». Le verset correspondant est bien sûr situé dans l'Apocalypse : « C'est ici la sagesse. Que celui qui a de l'intelligence calcule le nombre de la Bête. Car c'est un nombre d'homme, et son nombre est six cent soixante-six. » Précisons tout de même que les bibles de l'époque étant manuscrites, elles sont également très volumineuses. Il est donc évident que les PJ n'ont pas pu la prendre avec eux. De toute manière, mère Sophie ne l'aurait pas permis. S'ils veulent la consulter à nouveau, l'un d'entre eux devra retourner à la chapelle.

L'escalier est extrêmement haut et comporte environ un millier de marches. Il a été construit par Gauvain de manière à s'écrouler si quelqu'un marche sur la six cent soixante-sixième marche. Fort heureusement pour les PJ, le mécanisme a un peu vieilli et l'escalier ne s'écroulera qu'une fois qu'ils seront arrivés en bas. Si l'escalier s'écroule, il sera impossible de repasser par là, même pour un animal volant. En effet, les débris se sont entassés dans la partie basse du boyau vertical qui servait de cage d'escalier. Seule une salamandre peut espérer se faufiler dans ce fatras.

L'escalier débouche dans un tunnel (4) horizontal. Après environ cinq minutes de marche, l'avancée des PJ est bloquée par une herse (5) baissée. A droite en regardant la herse, une sorte de levier sort du mur. A côté, une barre de fer sort également du mur et supporte un plateau de balanc. Sous cet appareillage, se trouve un tas de galets polis qui font tous à peu près le même poids. Une inscription est gravée dans le mur : « Multiplie le nombre des cornes de la bête qui vient de la mer par le nombre de ses têtes. Puis ajoute le nombre des cornes de la bête qui vient de la terre. Dépose autant de cailloux sur le plateau de la balance et actionne le levier. Tu disposes de trois essais. Si tu échoues au dernier, ton destin sera scellé. »

Cette fois-ci, aucune référence biblique n'est mentionnée. Les PJ vont devoir effectuer quelques recherches. Ce qui signifie que l'un au moins d'entre eux doit retourner à la chapelle. S'ils ont fait écrouler l'escalier, il est à souhaiter qu'une salamandre soit présente dans le groupe... Sinon, il leur faudra trouver une autre solution.

La référence à la bête qui vient de la terre et la bête qui vient de la mer devrait les orienter vers l'Apocalypse. Les versets qui donnent la solution sont :



AP 13 1 : *Puis je vis monter de la mer une bête qui avait dix cornes et sept têtes, et sur ses cornes dix diadèmes, et sur ses têtes des noms de blasphème.*

AP 13 11 : *Puis je vis monter de la terre une autre bête qui avait deux cornes semblables à celles d'un agneau, et qui parlait comme un dragon.*

Il faut donc placer soixante-douze pierres dans la balance. Si les personnages actionnent le levier avec le bon nombre de pierres dans la balance, la herse s'ouvre.

S'ils se trompent, le plafond s'écroulera sur eux au troisième essai infructueux.
Le tunnel continue ensuite pendant un quart d'heure puis débouche sur une immense grotte (6) qui abrite un lac souterrain. Au milieu de ce lac, se trouve une île (7). Sur cette île est bâtie une petite cabane (8) munie d'une cheminée. Jusqu'à présent, il n'y a rien là de bien extraordinaire. Mais le problème est que de la fumée s'échappe de cette cheminée. Il semblerait bien que quelqu'un ait devancé les PJ. En tout état de cause, il n'y a qu'un moyen de s'en assurer : y aller. Pour ce faire, les PJ devront voler ou nager. Lorsqu'ils arriveront sur l'île, ils trouveront une très vielle barque, qui semble encore en bon état. Elle a été utilisée par le mystérieux personnage qui se trouve à l'intérieur. Il ne leur reste plus qu'à ouvrir la porte pour le rencontrer. La surprise risque d'être de taille, car il s'agit du Veneur !
La cabane contient en tout et pour tout une table, quatre bancs et un coffre. Un bon feu brûle dans la cheminée, et le Veneur, assis devant l'âtre, sombre et silencieux, semble figé comme une statue. Derrière lui, les flammes dansent une folle sarabande et projettent des ombres inquiétantes sur les murs de la cabane. Est-on bien sûr qu'il s'agisse du Veneur ? Ne serait-ce point plutôt le Diable, venu pour les punir d'avoir osé partir à la recherche du trésor du monastère ?
Le Veneur lève le doute en prenant la parole. Les PJ reconnaissent sa voix sans difficulté. Le Veneur leur souhaite la bienvenue et écoute attentivement le récit de leurs aventures. Ensuite, il leur explique la raison de sa venue : « J'ai eu la chance de très bien connaître Gauvain du Puy. Avant de disparaître du monde des errants, il m'a demandé de veiller sur le trésor du Puy Moutier et d'être là pour fournir la dernière épreuve à celui ou ceux qui parviendraient jusqu'ici. Il m'a demandé de vous poser une simple question : qu'allez-vous faire de ce trésor ? »
Il n'existe qu'une seule bonne réponse à cette question : le donner à mère Sophie pour sauver l'orphelinat, et permettre aux enfants d'y rester.
Si les personnages donnent une autre réponse, le visage du Veneur trahira une grande tristesse, et il leur dira que malheureusement le trésor doit encore rester ici pour quelques temps. Il repartira avec eux vers la Caravane, sans repasser par l'orphelinat. A leur arrivée à la Caravane, les PJ auront la surprise de constater que l'Initié est de retour. Fin du scénario.
En revanche, si les personnages donnent la bonne réponse, le Veneur leur remettra le trésor. Il ne repartira pas avec eux. Si jamais l'escalier est écroulé, le Veneur leur révélera un autre moyen de sortir : en suivant avec la barque le cours de la rivière souterraine qui traverse le lac, ils aboutiront à une autre grotte (9). De cette grotte part un passage souterrain (10) qui débouche dans les caves du château de Puymoutier. Les saltimbanques auront peut-être quelques problèmes pour s'éclipser discrètement du château, mais ça leur apprendra à ne pas casser les escaliers.

Les rois mages

Lorsque les personnages arrivent à l'orphelinat, les bras chargés du trésor, il fait nuit noire. Et ce n'est pas n'importe quelle nuit... C'est la nuit de Noël. Alors qu'ils s'approchent des bâtiments, les PJ constatent avec appréhension qu'un silence pesant a étendu sa toile sur les environs. Pas une voix ne s'échappe de Sainte-Lucie, pas un animal ne bronche... Soudain, un cri perçant déchire le silence. Le cri d'un petit homme qui vient de naître. Ce cri provient de la grange attenante à l'orphelinat. Là, parmi les quelques bêtes élevées par Germain, est rassemblée toute la communauté. Marie tient son fils dans ses bras, le visage rayonnant de joie. C'est à ce moment que les PJ arrivent, pour annoncer la bonne nouvelle...
Il est parfois des instants magiques, des instants que les mots ne peuvent décrire. Comment jeter sur du papier l'explosion de joie qui illumine ce soir-là tous les témoins de ce miracle ? Comment traduire la paix et la sérénité qui s'imposent à leur âme et gravent à tout jamais l'image du sourire de Marie dans leur cœur ? Laissons donc les héros de cette histoire à leur joie et retirons-nous sur la pointe des pieds...

Mais !

Qu'est-ce donc que cette mélodie qui vient du dehors ? Tout d'abord mince courant de musique qui vient chatouiller les oreilles des PJ, il prend peu à peu de l'importance. A présent, chacun distingue nettement les flûtiaux, les tambourins, les harpes et les violes, qui illuminent la nuit de leurs notes joyeuses. Très vite, mère Sophie, suivie des enfants et probablement des PJ, se précipite au-dehors pour aller à la rencontre des musiciens qui approchent. Chacun peut les apercevoir, avançant sur le chemin de la vallée. Ils montent le long du sentier en une immense file, éclairés par les torches que certains d'entre eux portent haut. A la tête de la file se trouvent deux hommes sur une roulotte. L'un est tout de noir vêtu et porte un grand chapeau. L'autre est enveloppé dans une cape dont la capuche est rabattue et dissimule son visage. Une fois arrivée à l'orphelinat, la Caravane (j'espère que vous l'aviez reconnue) forme un vaste cercle autour des habitants de Sainte-Lucie. Le Veneur prend alors la parole : « Mes amis, mes frères, nous voici arrivés pour célébrer Noël avec les enfants de Sainte-Lucie. Ce n'est pas une nuit comme les autres, car ce soir, deux hommes sont nés. L'un d'entre eux est un petit enfant, qui vient de crier sa joie de venir au monde. L'autre n'est plus un enfant, mais nous célébrons pourtant aujourd'hui sa naissance, son retour parmi nous. Mon ami, toi que tous ici connaissent sous de nombreux noms, montre-nous ton visage. Réjouissons-nous car Gauvain du Puy, le colporteur et l'Initié sont de retour parmi nous. Et ils ne font qu'un. »
L'homme qui accompagne le Veneur relève sa capuche. Aucun doute possible : c'est bien l'Initié. Les enfants se précipitent vers lui, et déjà il commence à leur distribuer des cadeaux. Ils ont reconnu leur ami de toujours : le colporteur. L'homme se dirige ensuite vers les PJ et leur parle en ces termes : « Je vous remercie d'avoir permis à mon trésor, acquis dans le sang et les larmes, de connaître une fin aussi joyeuse et aussi juste. Merci de lui permettre de redonner vie à ces murs que j'ai bâtis il y a si longtemps. Celui qui en moi est encore Gauvain de Bénodet et Gauvain du Puy vous en sera éternellement reconnaissant. »
Cette fois-ci, il est grand temps que nous nous retirions pour laisser tous ces gens à leur fête. Avant de vous quitter, il ne me reste plus qu'à apporter quelques éclaircissements.

Les trois vies

Quelques années après avoir pillé le monastère du Puy Moutier, Gauvain disparut du monde des errants. Tous le crurent mort, mais en réalité il venait de rejoindre les siens. Il venait de retrouver la Caravane. Il y est connu sous un autre nom : l'Initié. C'est lui que les PJ ont tour à tour estimé, craint et envié quand ils sont arrivés dans la Caravane, peu après l'an mil. Il a vécu de nombreuses années à la tête des chevaliers. Puis, il y a soixante ans, il a péri dans ce terrible incendie. Dix ans plus tard, dans une humble masure de la région de Clermont, est né un petit homme. Si un contemporain de Gauvain avait pu voir grandir cet enfant, il lui aurait sans conteste trouvé une étrange ressemblance avec le génial architecte et redoutable brigand qui défraya la chronique à la fin du X[e] siècle. L'enfant devint homme et se fit colporteur. Il exerça ce noble métier jusqu'au jour terrible, où, alors qu'il se rendait à l'orphelinat en compagnie de Marie, une avalanche s'abattit sur sa roulotte. Il n'eut que le temps de pousser Marie sur le flanc de la montagne pour lui sauver la vie, avant d'être emporté par la neige. Alors qu'il tombait et se précipitait vers une mort certaine, une douleur fulgurante lui déchira le corps... Peu de temps après, le Veneur amenait un faucon à la Caravane : « Mes amis, mes frères, nous accueillons aujourd'hui un nouveau parmi nous... »

Et demain ?

L'Initié va-t-il reprendre son ancien rôle ? Va-t-il le laisser à Isabelle ? Retournera-t-il à l'orphelinat à chaque Noël ? Seul le Veneur le sait. Et le Veneur, c'est vous...

1) Je sais bien qu'il n'y a pas d'avalanche dans le massif Central, mais puisqu'on vous dit que cette année-là l'hiver fut très RIGOUREUX !

Qui est l'Initié ?

Attention ! ces informations sont réservées au Veneur

Personnage à part dans la Caravane, l'Initié suscite bien des questions. Il est apparu dans la plupart des scénarios d'Hurlements comme une sorte d'adjoint au Veneur, chargé de diriger la Caravane lorsque son chef s'absente pour partir à la recherche des novices. Son caractère et son apparence varient selon les auteurs, d'aucuns ont même choisi de décrire *une* Initiée. Qui est-il (ou elle) réellement ? Quel est son véritable rôle ? Quelle est son histoire ? Autant de questions auxquelles nous allons tenter de répondre.

Que disent les règles ?

Dans les règles de Hurlements, est dit « initié » tout personnage qui est à la fois chevalier de l'ombre et du feu. Il occupe par ses pouvoirs, ses connaissances et son vécu, une place importante au sein de la Caravane, et agit souvent comme un instructeur auprès des questeurs pour qui il est le « Gardien de l'esprit ». *A priori* il semble donc logique de supposer que plusieurs initiés peuvent coexister en même temps dans la Caravane. De même, il peut exister plusieurs chevaliers de la chimère. Pourtant, un peu plus loin dans les règles, Valérie et Jean-Luc privilégient deux individus dans chacune de ces catégories. Ils sont appelés l'Initié et LE Chevalier de la chimère : « En son absence (celle du Veneur) veillent l'Initié et le Chevalier de la Chimère. Connus tous deux pour leurs sages conseils et leurs aptitudes, tant physiques que mentales, ils sont les plus parfaits reflets de la pensée du Veneur. »

Le personnage du Chevalier de la chimère n'apparaît pas dans les scénarios de Hurlements (ce qui n'est pas le cas de la Chimère elle-même). En revanche, l'Initié a pris une place grandissante et est devenu un « PNJ permanent » au même titre que le Veneur ou l'Ennemi éternel. Chaque auteur de scénarios en a une vision plus ou moins détaillée et plus ou moins précise. Il est parfois difficile pour le maître du jeu de trouver une cohérence parmi tous ces aspects de l'Initié. Bien entendu, de nombreuses questions ont été posées aux auteurs du jeu à son sujet. Ils y ont répondu dans le *Hurlelune* n° 4 : « Finn en a fait une jeune femme. Encore une fois, il s'agissait d'une vision toute personnelle des choses, mais qui a perturbé nombre d'entre vous... Qui est l'Initié ? C'est à chaque Veneur de répondre... Nous préférons la version le présentant comme un homme ancien sans âge précis. L'Initié est un repère, une référence, mais ne doit pas à notre sens être trop « marqué », trop précis, autant de détails qui lui enlèvent son mystère...

Tout ce mystère sans lequel l'Initié ne serait qu'un troubadour de plus...

Voilà, il y a sans doute bien d'autres façons de lire entre les lignes, et d'échafauder d'autres hypothèses, mais nous vous faisons entièrement confiance sur ce point. Vous saurez vous y adapter. »

Je vous propose dans ce qui suit une méthode pour pouvoir utiliser les différents Initiés que vous avez pu rencontrer dans tel ou tel scénario.

Le voyage de l'Initié

Avertissement : le voyage que je vous propose n'engage que moi et ne constitue nullement une approche « officielle » du personnage de l'Initié. Je crois cependant qu'il reste proche dans l'esprit de ce que proposent Valérie et Jean-Luc.

Lorsque vos joueurs sont arrivés à la Caravane, l'Initié était déjà présent. Il est probablement, vu son niveau « hiérarchique » dans la Caravane, mort de nombreuses fois pour renaître ensuite. Je vous propose tout simplement de faire vivre à vos joueurs la période qui s'écoule entre une des morts de l'Initié et son retour dans la Caravane. Le principe est très simple. Au cours d'une de vos parties d'Hurlements, rajoutez un épisode supplémentaire : l'incendie de la Caravane. Trouvez une bonne raison pour que cet incendie semble logique dans le scénario que vous faites jouer et débrouillez-vous pour que l'Initié meure dans les flammes en tentant de sauver un de ses frères.

Pendant une cinquantaine d'années au moins (cela correspond au temps minimum pour que l'Initié renaisse et vieillisse assez pour réintégrer le groupe), la Caravane va vivre avec un autre Initié. A vous de lui trouver un autre caractère et une autre apparence. Si votre Caravane est encore à l'époque de Guillaume IX, ce nouvel Initié peut être Isabelle, ce qui vous permettra de faire jouer la campagne de Finn tout en restant cohérent avec les autres scénarios.

Lorsque vous aurez estimé avoir suffisamment utilisé ce nouvel Initié, faites revenir l'ancien à la Caravane. Essayez de donner à ce retour l'importance qu'il mérite. De nombreuses solutions sont possibles ; l'une d'elles est de proposer à vos joueurs l'aventure ci-jointe : *Les trois vies*. Elle donne des détails sur les vies de l'Initié avant son arrivée à la Caravane, mais elle préserve volontairement le mystère de son rôle au sein de la communauté. Ce mystère sans lequel, comme l'ont dit les auteurs du jeu, l'Initié ne serait qu'un troubadour de plus...

AIDE DE JEU

texte
Nathalie Achard
illustration
Eric Guttierez

L'APPEL DE PARIS

Pour L'appel de Cthulhu
En aide de jeu : Pour une décentralisation des appels

Cette aventure conviendra à un groupe de quatre à cinq Investigateurs expérimentés. Dynamisme et curiosité (surtout orientée vers les phénomènes « étranges ») seront les deux qualités indispensables pour mener à bien une enquête tout azimut.

Recommandations

Paris au mois de juin 1922. Les Investigateurs sont tous amis. Il est même préférable qu'ils aient déjà eu à se battre ensemble contre les manifestations malfaisantes que nous connaissons bien. Que vos joueurs incarnent des personnages parisiens, provinciaux ou étrangers, la capitale est pour eux tous le lieu où il convient d'être en ce début d'été. Les événements qui s'y déroulent sont nombreux, captivants, et Paris est la ville de France où l'on oublie le mieux les horreurs de la guerre pour se jeter dans les spectacles et la folle vie nocturne. Les excentricités de tous bords ne se comptent plus, mais c'est aussi le théâtre privilégié d'événements plus sérieux.
Cette aventure devra être un prétexte à la découverte de la capitale et de sa vie animée. Il est d'ailleurs vivement conseillé d'avoir un plan de Paris et de bien prendre en compte le temps passé en transport. Les fausses pistes sont nombreuses et elles sont là plus pour motiver les Investigateurs à fureter partout que pour les perdre à jamais dans les dédales humides de leurs tergiversations sans fin...
Exceptionnellement, les Investigateurs ne seront pas réunis par un commanditaire inquiet ou agonisant. Ils devront « attraper le coche » de leur propre initiative. N'hésitez pas à faire ralentir ledit coche afin qu'ils ne ratent pas la correspondance. Ainsi la date butoir du 26 juin pourra être reculée si cela vous semble plus raisonnable.

L'histoire

Monsieur et madame de Guilbert (Jean et Anémone pour les intimes) sont un couple très en vue dans ce Paris effervescent.
Lui, de vieille noblesse française, est un riche rentier, esthète et beau parleur, qui passe ses journées à entretenir ses bonnes relations dans tous les milieux influents du moment. C'est également un sorcier de Yog-Sothoth (mais cela personne ne le sait, bien sûr), ce qui explique, entre autres, sa fortune venue d'un peu nulle part ou de spéculations plus que douteuses pendant la guerre.
Elle, d'extraction bourgeoise, n'en défraie pas moins la chronique. C'est une scientifique, plus précisément une mathématicienne physicienne, qui ne répugne pas à se consacrer également à la chimie avec beaucoup de succès. Elle est très intelligente et très belle. Les cent vingt-quatre sociétés féministes de l'époque ne manquent pas d'en faire leur porte-drapeau.
Voilà donc notre couple modèle qui a tout pour être heureux sans embêter personne...
Eh bien non ! Jean a un jour révélé ses activités « annexes », à savoir la sorcellerie, à sa douce et tendre. Anémone a été très « intéressée », mais a regretté le côté « artisanal » de l'activité et les pans entiers laissés au hasard et au bon vouloir d'une nature capricieuse. Après une courte étude du cas, elle a émis quelques hypothèses bien formulées qui ont littéralement enthousiasmé son époux. Depuis, ils travaillent ensemble à un sort d'appel qui lie magie et science, pour la plus grande gloire de Yog-Sothoth. Jean a réussi à obtenir des subventions de l'Institut pour les travaux de sa femme. Cet apport d'argent, plus sa fortune personnelle considérable, leur ont permis d'enclencher une vaste opération qu'ils désignent sous le nom de « l'Appel de Paris ». Cette œuvre commune sera décrite en détail, phase par phase dans les chapitres suivants, mais voici une vue d'ensemble qui vous permettra d'en appréhender dès maintenant l'ampleur des dégâts à venir et vous permettra d'établir une chronologie à suivre pendant la partie. Viendra bien sûr se greffer sur cette chronologie les fausses pistes et rumeurs diverses.

Le programme des réjouissances

En amont de l'Appel, les Guilbert ont fait construire et installer (de façon officielle) un four solaire sur les Champs-Élysées et une reproduction du télescope géant de l'Observatoire de Paris chez eux. De façon maquillée, ils ont fait creuser (à l'aide d'une machine perforatrice dont les plans remontent à 1882) des galeries « pirates » à partir des égouts de Paris et qui convergent sous la tour Eiffel et les quartiers attenants. On leur doit également de façon détournée ou totalement secrète l'installation d'un énorme marteau-pilon sur un chantier près de la tour Eiffel (tiens, tiens...), un chantier minuscule qui n'en avait pas besoin ; le gonflage d'un ballon dans la cour des Tuileries et une nouvelle attraction connue sous le nom de la « machine à sensations » qui ouvrira ses portes le 26 juin sur... la tour Eiffel. Sans oublier l'enlèvement de choristes de l'Opéra de Paris et l'élaboration d'un piano-orchestre.
On peut résumer le programme de l'Appel (résumé qui sera longuement développé ultérieurement) de la façon suivante : le télescope a permis d'établir une carte du ciel précise et « orientée » en fonction des travaux de sorcellerie de Jean ; le four solaire émet en fait un rayon très particulier qui a provoqué une conjonction stellaire favorable à l'Appel ; les galeries parallèles des égouts favoriseront l'arrivée de créatures peu recommandables et des adeptes jusque sous la Tour ; le marteau-pilon, par les chocs violents et répétés qu'il provoquera, entraînera l'effondrement de bien des maisons du quartier de la tour Eiffel (le sol ayant été fragilisé par les galeries) ; alors qu'un ballon dont l'hélium aura été mélangé avec un poison terriblement mortel explosera en basse altitude au-dessus de Paris. Pendant ce temps, les Guilbert et quelques fidèles scanderont des litanies, soutenus par le piano-orchestre et les choristes kidnappés. Quant à la machine à sensations, elle permettra de couronner le sacrifice humain massif par la mort de quelques personnalités éminentes du moment : Yog est un gourmand. Les Guilbert sont de vrais mégalomanes qui se donnent les moyens de leur mégalomanie : les Investigateurs devront être efficaces. On leur fait confiance ? Reprenons point par point.

La maison des Guilbert

Madame de Guilbert a supervisé la reconstruction chez elle (en l'améliorant avec les innovations du début du siècle) du grand télescope équatorial de l'Observatoire de Paris. Cet outil unique lui a permis d'établir, en relation avec le savoir de son mari, une carte du ciel des plus « personnelles ». Personne ne l'a encore vue mais les deux époux, aimant à se faire mousser, en parlent comme de quelque chose de « révolutionnaire » qui va changer le monde, et échangent en général un regard entendu après avoir énoncé cette sinistre « vérité ».
Les Investigateurs pourront vouloir faire un tour « de nuit » chez eux à partir du moment où ils commenceront à nourrir quelques soupçons à leur égard. C'est une maison bourgeoise, avec jardin intérieur, du XVII[e] arrondissement, tout près du parc Monceau, c'est-à-dire dans la partie riche et chic de ce quartier. S'ils sont assez astucieux pour le faire pendant que les époux ne sont pas là (ils ont une vie mondaine très chargée), ils devront quand même affronter ce bon Albert (qui est censé être leur chauffeur mais qui est essentiellement leur chien de garde). Si les époux sont là... puisque l'on parle d'astronomie il faut espérer que les personnages soient nés sous une bonne étoile.
Si tout se passe bien, par tranches d'un quart d'heure de fouille (avec augmentation des chances que les Guilbert ren-

Jean de Guilbert, 35 ans

FOR 12 DEX 13 INT 15
CON 12 APP 15 POU 15
TAI 12 SAN 3 EDU 14
Bonus aux dommages : aucun
Armes :
Fleuret aiguisé 45 % (1d6) ; Revolver cal.25 50 % (1d10+2)
Compétences :
Astronomie 35 %, Baratin 75 %, Crédit 80 %, Droit 70 %, Anglais 75 %, Mythe 50 %, Persuader 65 %.
Sorts :
Appeler Yog-Sothoth, Asservir une victime, Cauchemar, Contacter une goule, Créer une faille dans le temps, Domination, Flétrissement, Immunisation, Invoquer/Contrôler un vagabond dimensionnel, Poing de Yog-Sothoth, Regard dans le futur, Trou de mémoire.

Anémone de Guilbert, 33 ans

FOR 8 DEX 12 INT 18
CON 11 APP 14 POU 15
TA 110 SAN 20 EDU 18
Bonus aux dommages : aucun
Compétences :
Astronomie 60 %, Bibliothèque 60 %, Biologie 55 %, Chimie 65 %, Électricité 55 %, Géologie 40 %, Mythe 25 %, Pharmacologie 50 %, Physique 65 %.
Sorts : Créer une faille dans le temps, Flétrissement, Trou de mémoire.

Théodule Dujardin, 55 ans

FOR 8 DEX 9 INT 14
CON 14 APP 10 POU 11
TAI 12 SAN 55 EDU 14
Bonus aux dommages : aucun
Compétences :
Bibliothèque 70 %, Comptabilité 70 %, Droit 70 %, Histoire 60 %, Psychologie 45 %.

Casimir Dumont, 37 ans

FOR 10 DEX 12 INT 14
CON 12 APP 14 POU 10
TAI 13 SAN 35 EDU 12
Bonus aux dommages : aucun
Armes :
Petit gourdin 45 % (1d6) ; Revolver cal.32 55 % (1d8).
Compétences :
Art (musique/chant) 80 %, Baratin 60 %, Discrétion 40 %, Marchandage 70 %, Mythe 8 %, Persuader 60 %.
Sorts : Domination, Immunisation.

trent de leur soirée), ils trouveront : deux masques à gaz ; des casques et des lampes de mineur ainsi que deux paires de bottes pleines de boue (ils vont parfois faire une inspection des travaux souterrains) ; la carte du ciel, qui avec un minimum de connaissance en Astronomie et/ou en Mythe permet de présager le pire ; des notes couvertes de symboles mathématiques qui nécessitent de longues heures de déchiffrage par un spécialiste (c'est le calcul qui concerne la conjonction stellaire « provoquée » – voir Le four solaire) ; un plan des égouts de Paris avec, au crayon, des galeries rajoutées qui toutes convergent sous la tour Eiffel et sillonnent, en sous-sol, les quartiers avoisinants ; les plans d'une énorme machine qui se termine par un foret d'une taille impressionnante ; un dépliant sur la machine à sensations ; une liste de noms de fonctionnaires de différents services de la municipalité ; quelques livres du culte (au Gardien de choisir ses préférés).

Le Gardien doit savoir que le moindre grain de poussière déplacé sera immédiatement perçu par Anémone qui, malgré la certaine pagaille qui règne dans son cabinet de travail, connaît parfaitement son petit monde. A partir de ce moment, les Guilbert seront très attentifs et donneront des instructions de grande prudence à leurs hommes.

Les PJ verront également le piano-orchestre électromoteur que madame et monsieur ont mis au point. Ils le feront découvrir au Tout-Paris lors d'une réception très intime (« seulement » une centaine de personnes ; l'un des Investigateurs pourra sûrement s'y glisser) et pourtant annoncée par la presse le 24 juin. Ce sont d'incorrigibles exhibitionnistes. Cet engin (fig.2) permet de produire avec un simple clavier de piano une musique qui semble être exécutée par tout un ensemble polyphonique. Il servira de soutien aux litanies malsaines qui seront entonnées le Grand Jour par les Guilbert eux-mêmes, quelques sectateurs et les pauvres choristes kidnappés (ils ne sont pas indispensables, c'est juste pour que l'ensemble soit plus « plaisant » à l'oreille. On peut être méchant et aimer les belles choses...).

Le four solaire

Les expériences sur les énergies douces ne datent pas d'aujourd'hui. Fin du XIXe siècle, un four solaire avait déjà été installé sur l'une des terrasses du Trocadéro en plein XVIe « le » quartier chic et calme par excellence. En 1922, à partir du mois de mai, les Guilbert ont financé l'installation d'un autre four solaire (fig.3) au même emplacement. Madame de Guilbert s'est dite passionnée par les perspectives qu'offrent cette énergie. Elle avait donc besoin de ce four pour collecter à la source des données précieuses. Il est de notoriété publique que ce sont les Guilbert qui sont à l'origine de cette installation. Les habitants du XVIe trouvent cela très « exotique » et comme c'est à l'initiative de l'un des « leurs », ils trouvent même le four très « intéressant ».

L'engin est censé capter l'énergie solaire et la stocker. Mais en fait, il n'en fait rien. Il émet un puissant rayon invisible et d'une technologie complètement hors du temps qui a pour but de « forcer » des étoiles à se trouver en une conjonction très particulière pour le 26 juin, date fatidique de l'Appel.

Les Investigateurs, s'ils s'intéressent de près au four solaire (pas trop près car il y a un solide service de sécurité tout autour) découvriront que l'unité de stockage qui se trouve à côté du four est en fait alimentée par une sorte de batterie souterraine qui lui fournit la pseudo-énergie solaire. Ils pourront également découvrir tout le long de l'espèce d'étamine qui se trouve au centre du four quantité de minuscules symboles gravés qui ne sont sûrement pas des symboles mathématiques. Une connaissance en Mythe pourrait permettre d'identifier ces écrits comme des formules magiques des moins ragoûtantes.

Les égouts de Paris

Les informations qui vont suivre sont essentiellement accessibles par une visite des lieux. C'est l'un des moments les plus dangereux du scénario. Car sous le sol de Paris se mêlent au service des Guilbert des hommes de main de Jean, les Rats de Casimir (voir plus loin) et des goules. Il est un fait que ce n'est pas la parfaite entente qui préside à cette cohabitation. Déjà goules et hommes restent toujours à distance respectable et vous ne pouvez pas envisager d'opposer aux Investigateurs un commando « mixte ». Quant à l'autre mixité, hommes de Jean et hommes de Casimir, elle est également délicate. Les premiers se prenant pour les « chefs » puisqu'ils dépendant directement du responsable en titre de l'opération. Si les Investigateurs sont assez discrets et si leur visite dans les souterrains (au niveau des carrières des Fédérés) est faite avec beaucoup de prudence (on peut toujours rêver), ils pourront comprendre, en entendant de fortes altercations entre les deux groupes, qu'il y a de l'eau dans le gaz. De plus, grâce à ces disputes faites à voix haute (comme toutes les disputes), ils pourront apprendre que la date butoir est le 26 (soulagement pour les Rats) et qu'il risque d'y avoir quelque chose comme un gros massacre du côté de la tour Eiffel (ce qui n'est pas le genre des Rats qui semblent se considérer comme des gentlemen cambrioleurs).

Si les Investigateurs vont faire un tour du côté des égouts dans les quartiers où des bruits ont été entendus (voir les entrefilets de la presse dans la rubrique Les événements marquants), ils découvriront (avec beaucoup de difficulté : c'est bien camouflé et ils ont 30 % de chance de faire une « mauvaise » rencontre) qu'il y a derrière des espèces de portes en métal sur les parois des égouts des galeries « pirates ». Mais il faut pour cela que les Investigateurs aient choisi le bon quartier (VIIe, XVIe, VIIIe et XVe arrondissements) car l'ensemble des égouts parisiens représentent un terrain de chasse plus qu'impressionnant : quatre grands collecteurs d'une longueur totale de plus de 30 km, des collecteurs secondaires (70 km), des égouts élémentaires (1 300 km), près de 62 000 embranchements avec 400 km de galeries correspondantes... voilà de quoi passer des mois de promenades bien humides et assez nauséeuses.

Les galeries montent un peu et sont donc situées plus près de la surface que les égouts. Elles ne semblent d'ailleurs pas avoir été étayées pour tenir parfaitement. Essayer de faire un plan de ces galeries secondaires est impossible (à moins de louer les services d'un nain d'AD&D, et encore).

Anémone a donc fait un calcul très savant (comme tout ce qu'elle fait) pour connaître la profondeur optimale en fonction de la nature du sol traversé afin de fragiliser le sol et ainsi provoquer un effondrement en cas de choc très violent (mini tremblement de terre, par exemple). Si les Investigateurs n'ont pas eu accès à l'information « égout », il arrivera que le 24 juin (donc dans la presse au matin du 25), la chute accidentelle d'un gros coffre lors d'un déménagement dans le quartier de la tour Eiffel ait provoqué l'effondrement du trottoir et la découverte d'une galerie pirate.

Par l'intermédiaire de la fausse piste des carrières de Montsouris ou par la filature d'hommes « louches », les Investigateurs pourront arriver jusqu'à la carrière des Fédérés, dépôt du matériel utilisé pour le forage des galeries et lieux de rassemblement des hommes des Guilbert (une trentaine) et de Casimir. C'est une ancienne carrière de Belleville, dans le XIXe, un arrondissement essentiellement ouvrier. Elle a été abandonnée à la fin du siècle dernier et est devenue un lieu peu fréquentable. Personne ne conseillera aux Investigateurs de s'y aventurer. Elle servit de sépulture aux cadavres des huit cents fédérés tués au combat ou fusillés pendant la Commune. Ce qui participe avantageusement à l'ambiance peu sympathique qu'il y règne.

Outre les hommes, les Investigateurs pourront découvrir une partie du matériel utilisé pour les grands travaux souterrains des Guilbert. Il y a surtout un bateau-vanne utilisé en premier lieu par la municipalité de Paris pour le nettoyage de l'égout collecteur, mais qui est également un excellent moyen de transport sur les eaux « claires » des égouts. Ce n'est pas celui de la ville (il n'a été fait mention d'aucun vol de matériel ces derniers temps) mais bien une reproduction fidèle de l'engin. Les Investigateurs découvriront également

quantité de pièces de rechange (dont certaines sont énormes) dont ils ne peuvent déterminer l'utilisation. Il y a également des caisses, soit de vivres soit de couteaux de boucher tout neufs (vous ne croyez tout de même pas que les sacrifices vont se faire au canif...).
Si les personnages découvrent cette caverne à partir du 24, il y aura également une immense perforatrice (fig. 5). Autrement, elle sera en action dans une galerie très proche de la tour Eiffel (les Investigateurs auront 50 % de chances de la repérer s'ils se promènent dans ce coin entre le 21 et le 24). C'est donc ce monstre qui creuse les galeries. On remarquera sur le dessin, que son utilisation nécessite des rails. Ces derniers ne sont pas enlevés une fois la galerie percée : les Investigateurs les retrouveront donc sans problème s'ils se promènent dans les « chantiers » souterrains des Guilbert.

Le marteau-pilon

Les Parisiens, au début de ce réveil d'après-guerre, sont friands de nouveautés, même dans des domaines aussi peu enthousiasmant pour les non-initiés que les travaux publics. Ainsi, il y a quelques semaines a été installé dans un petit chantier à quelques encablures de la tour Eiffel une machine qui a suscité bien des curiosités : un énorme marteau-pilon (fig. 6). C'est en fait un don qu'a fait la ville du Creusot à la ville de Paris. Depuis son installation, on ne s'en est servi que trois ou quatre fois, à titre essentiellement de démonstration. Il doit être mis sur un chantier de plus grande importance à la fin du mois de juin, car il faut bien dire qu'à cet emplacement, il ne sert pas à grand-chose (enfin, c'est ce que tout le monde pense...).
C'est effectivement un don fait par un ami de Guilbert qui s'occupe de la manufacture du Creusot. Guilbert, au niveau de la mairie de Paris, a réussi à le faire stationner quelques temps à cet endroit stratégique. Les Investigateurs ne pourront pas prouver l'implication directe de Guilbert (à moins d'aller « travailler » son ami au Creusot, mais là, il risque d'y avoir un gros problème de timing). Mais ils pourront découvrir qu'il s'est « glissé » un ordre de transit de l'engin sur ce minuscule chantier avant son affectation à un gros chantier de voirie dans le XI[e].
En temps normal, le marteau-pilon permet de travailler le fer rouge à grands coups de butoir dont la force entraîne un choc qui fait croire à un tremblement de terre. Puisqu'on en parle, il s'agit bien de tremblement de terre. Le Grand Soir, le marteau-pilon sera mis en marche. Son action « frappante » combinée à la fragilisation du sol effectuée par les galeries qui ont été creusées durant les quatre derniers mois a pour but non avoué et sûrement atteignable de faire s'effondrer quantités de maisons et de donner l'occasion aux goules de s'en donner à cœur joie (il faut bien que tout le monde s'amuse un peu) et de pratiquer un sacrifice à une échelle « sérieuse » comme dirait la délicate Anémone.

Le ballon des Tuileries

Voilà un événement que les Guilbert n'ont pas provoqué. Ils n'ont fait que profiter d'une occasion. Un ballon est en train d'être gonflé dans les Tuileries. Il fait 36 mètres de diamètre et doit prendre son envol le jour de l'inauguration de la machine à sensations (le 26 donc, pour ceux qui n'auraient pas suivi). Mais cela n'est pas le fait du hasard. Il semblerait qu'il aurait dû partir plus tôt mais que son autorisation de vol ait été retardée. Ordre municipal, on est incapable de savoir de qui cela vient, « la paperasse, vous comprenez » (tout cela est dit avec la plus totale bonne foi). Cher Gardien, je pense que tu as deviné que Guilbert, là par contre, y était pour quelque chose. Mais qu'est-ce que ce diable d'homme peut bien faire d'un ballon ? C'est très simple, son épouse préférée, aussi douée en astronomie qu'en chimie, a concocté une substance des plus mortelles qui se dissout parfaitement dans l'hélium, ne l'alourdissant pas tout en gardant toutes ses délicieuses propriétés mortelles. Chaque nuit, depuis le début du gonflage, des hommes de main de notre merveilleux petit couple viennent ajouter cette substance qui ne peut pas être assimilée d'un seul coup par l'hélium. Ils utilisent pour cela de fines seringues. Il suffit de quelques secondes pour « injecter » la dose quotidienne. Après, ils font une micro rustine qu'il est excessivement difficile de voir. S'ils ne sont pas interrompus entre le 20 et le 25 (le gardien de nuit ayant 30 % de chance par nuit de les surprendre et donc de mourir, ce qui pourrait être l'occasion d'un article dans un journal), il y aura dans le ballon de quoi tuer 10 000 personnes. Le jour du départ, l'un des pilotes officiels ne pourra pas prendre part au vol (braquage dans une rue sombre...). Il sera remplacé au pied levé par l'ami d'un ami d'un ami de... Guilbert, bien sûr. Ce pilote est en fait une sorte de kamikaze qui se sacrifiera en faisant exploser le ballon au-dessus d'un quartier particulièrement peuplé de Paris. Banzaï.

A l'Opéra de Paris

Après l'annonce de la disparition de cinq choristes de l'Opéra de Paris, nos Investigateurs vont peut-être tourner leurs regards acérés vers la grande institution culturelle de la capitale. Une enquête tout à fait officielle a été ouverte. Casimir (le responsable des choristes de l'Opéra) ayant déjà répondu aux centaines de questions de la police sera réticent si les Investigateurs lui refont subir le même sort. D'autant plus si ces derniers se font passer pour des journalistes : il les déteste cordialement. L'entrevue sera donc probablement courte et l'impression que ressentiront les personnages au contact de Casimir sera plutôt négative. Si cependant ils parviennent à discuter plus de trente secondes avec lui, ils n'en apprendront pas plus. C'est l'enquête indirecte auprès des autres membres de l'Opéra, de l'intelligentsia artistique parisienne, du voisinage ou encore des filatures discrètes (très discrètes car il est vif et a une oreille très sensible) qui permettra aux Investigateurs d'obtenir les informations suivantes (présentées ici par ordre croissant de difficulté).
— Casimir Dumont est un excellent musicien mais il a un caractère détestable.
— Il mène grand train de vie, il doit sûrement être endetté jusqu'au cou car même si l'Opéra paie bien, son salaire ne peut pas être suffisant.
— Les choristes femmes se doivent d'être « gentilles » avec lui pour être acceptées dans les chœurs de l'Opéra.
— Il fréquente assez souvent les salons des Guilbert dont il semble être un bon ami.
— Le soir de l'enlèvement des choristes, il leur avait demandé de rester après la répétition générale pour approfondir certaines techniques (information qui semble avoir été « avalée » par la police...).
— On a vu plusieurs fois entrer chez lui des hommes aux mines patibulaires qui n'avaient rien de petits rats d'Opéra (et pourtant !).
En fait, Casimir est effectivement un homme cupide qui s'est fait littéralement vampé par les Guilbert. Sans scrupule, il est devenu leur homme de main en échange de beaucoup d'argent, un accès limité au Savoir et la promesse de lendemains qui chantent (c'est tentant pour un choriste) quand Yog sera parmi nous.
Il a monté une petite bande de malfrats qu'il a nommée les Rats (en relation avec l'Opéra mais également avec les opérations souterraines auxquelles ils prennent part). Il est complètement dévoué aux Guilbert car en plus, comble de tout, il est secrètement amoureux d'Anémone. Peut-être que dans un avenir moyennement proche il tentera quelque chose contre monsieur Guilbert. En attendant, il préfère accumuler des connaissances et lui laisser faire le gros œuvre. Même si par hasard les Investigateurs avaient accès à ce pan de sa personnalité, ils n'ont aucune chance de le mettre dans leur poche, en lui promettant d'éliminer monsieur pour lui laisser le champ libre auprès de madame. Il est rusé et méfiant comme ce n'est pas permis. Il préférera les dénoncer à monsieur Guilbert afin de lui renouveler ses preuves de loyauté, pour plus tard, à son rythme, le poignarder dans le dos. C'est en tout cas son « plan de carrière ».

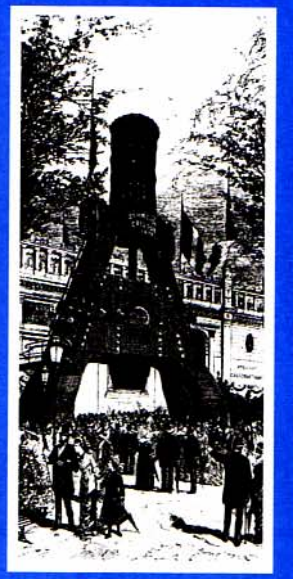


Figure 6.

Philémon Vanneau, 62 ans

FOR 7 DEX 8 INT 15
CON 8 APP 9 POU 11
TAI 15 SAN 55 EDU 16
Bonus aux dommages : aucun
Compétences :
Astronomie 35 %,
Bibliothèque 65 %,
Électricité 60 %,
Mécanique 50 %,
Physique 50 %.

La goule moyenne

FOR 17 DEX 13 INT 13
CON 13 APP bof POU 13
TAI 13
Bonus aux dommages : +1d4
Armes : Griffes 40 % (1d6+1d4) ; Morsure 30 % (1d6+1d4 plus harcèlement).
Compétences :
Discrétion 80 %,
Écouter 70 %,
Grimper 85 %, Sauter 75 %,
Se cacher 60 %,
Trouver objet caché 50 %.

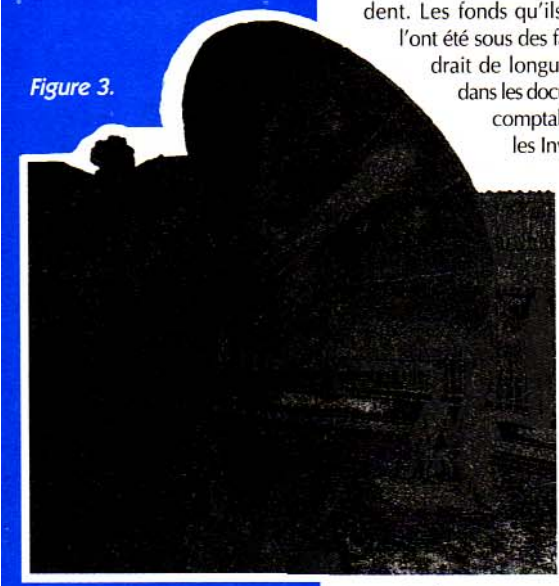


Figure 3.

La machine à sensations

Cette machine est un projet municipal initié, comme de bien entendu, par nos amis les Guilbert. Mais là, rien n'est évident. Les fonds qu'ils ont pu y investir l'ont été sous des faux noms et il faudrait de longues heures passées dans les documents financiers et comptables (si tant est que les Investigateurs y aient accès) pour commencer à déceler un début de piste.

Le principe est astucieux. Les amateurs de sensations fortes sont placés dans une sorte d'obus blindé. On laisse tomber cet obus du haut de la tour Eiffel, c'est-à-dire de 300 mètres de haut. L'engin prenant de la vitesse pourra alors atteindre 275 km/h (ce qui, pour l'époque, est faramineux). Afin d'éviter que l'obus ne s'écrase, un étang artificiel en forme de coupe à champagne a été creusé sous la Tour. Il fait 50 mètres de profondeur et son diamètre maximum est de 50 autres mètres. L'eau amortira la chute qui sera encore rendue plus douce par le système de ressorts placés sous le plancher de la pièce qui se trouve dans l'obus et qui accueille les « aventuriers des temps modernes ». L'expérience pourra être renouvelée autant de fois que voulu, il suffira de hisser à nouveau l'obus en haut de la tour Eiffel grâce à un système de câbles et de poulies.

Ça, c'est ce qui est officiellement prévu. Ce que l'on ne dit pas, c'est que l'expérience ne sera pas renouvelée car ce sera un véritable carnage. Et pas n'importe quel carnage car tout ce qui compte dans le monde parisien et même dans le monde de tout court sera convié à l'inauguration (soit une cinquantaine de personnes influentes et « indispensables », un joli cadeau à Yog). Sans compter les badauds qui risquent fort de se prendre la tour Eiffel sur la tête. En effet, il y a une tête explosive au bout de l'obus qui réagira très violemment au contact d'une énorme plaque de métal qui sera glissée au niveau du goulot quelques minutes avant le lancement. Quelques-uns des souterrains qui ont été creusés en parallèle des égouts (voir Les Égouts) mènent sous la Tour. La déflagration sera terrible, la tour qui a été « fragilisée » par des commandos de nuit (voir Les événements marquants) ne résistera pas. Sans parler de l'action combinée du marteau-pilon et des galeries à fleur de terre... Morts, panique, montée de goules des profondeurs (par l'étang à nouveau laissé libre, par exemple), carnage, ce sera « le » sacrifice de l'Appel alors que les Guilbert seront chez eux en train de pousser la chansonnette.

Les événements marquants

Le premier accès aux événements sera sûrement les journaux, à moins que vous ne décidiez que les Investigateurs soient les témoins directs des événements qui vont suivre, ce qui est tout à fait envisageable.

● **Visite de l'empereur d'Annam Khaï Dinh** (20 juin 1922). C'est le premier monarque de ce protectorat français à quitter le sol de son pays. Fin lettré, homme avisé, il veut lier connaissance avec les hommes d'État français et s'initier à la science occidentale. Paris s'est mis sur son 31 pour recevoir le représentant de ce pays qui a fourni un soutien non négligeable à la France pendant la Grande Guerre. Sa sécurité est très bien assurée, il ne se passera rien de notable autour de cet homme. A noter qu'il fera partie des premiers « chanceux » à expérimenter la machine à sensations.

● **Le télescope de madame Guilbert**. Ceci paraîtra vers le 21 dans une revue spécialisée en sciences. Une sorte d'article anniversaire consacré à la reproduction de ce fameux télescope et à l'attente maintenant « insoutenable » des premiers résultats des observations d'Anémone qui n'a de cesse d'affirmer, sans apporter d'éléments concrets, que « cela allait faire beaucoup de bruit ». L'article de façon générale est dithyrambique sur cette jeune femme aussi belle qu'intelligente.

● **La machine à sensations** (20 ou 21 juin selon le bon vouloir du Gardien). Bientôt, le 25, inauguration de la fabuleuse machine à sensations à la tour Eiffel. Le premier lancement sera réservé au gratin parisien et quelques éminences des pays étrangers et des colonies (dont l'empereur d'Annam présent à Paris). Les places ont déjà été réservées pour plus d'un mois. L'affaire paraît être une réussite parfaite. Il faut dire qu'elle a nécessité beaucoup d'investissements et la construction d'un étang sous le monument le plus controversé de Paris ! Même si vous n'avez pas eu la chance d'avoir un billet pour cette éprouvante aventure, venez sur place découvrir la merveille. L'inauguration aura lieu à 14 heures. Nous vous conseillons de venir quelques heures à l'avance : la foule risque d'être nombreuse.

● **Enlèvement de cinq choristes de l'Opéra de Paris** (22 juin) : Même les artistes ne peuvent être assurés d'une certaine sécurité. Le 22 dans la nuit, cinq choristes fraîchement engagés à l'Opéra se font enlever alors qu'ils sortaient d'une répétition. Les rares témoins ont vu arriver trois grosses berlines qui sont montées sur le trottoir. Trois hommes de bonne corpulence en sont sortis et ont forcé les chanteurs à s'engouffrer dans les véhicules. La scène a duré l'instant d'un soupir, personne n'a pu fournir de renseignements plus précis (description des hommes, numéro d'immatriculation, etc.). Casimir Dumont, responsable des chœurs de l'Opéra de Paris, a exprimé son chagrin et son mécontentement face à un événement qui ne fait que retarder le spectacle préparé. Il fait savoir aux kidnappeurs par l'intermédiaire de la presse que si c'est un enlèvement contre rançon, l'Opéra est tout à fait prêt à négocier, même si la police s'y oppose.

● **Entrefilets** qui ne font pas la une des journaux. Pour les remarquer, il faudra lire attentivement les journaux et ne pas se contenter « d'attraper » les gros titres en passant. Le premier entrefilet concerne des bruits sourds provenant du sous-sol parisien. On y parle de renouvellement de témoignages allant dans ce sens après une courte période d'accalmie. En se renseignant mieux et en allant retrouver d'autres entrefilets parus dans des journaux antérieurs, il semblerait que ces bruits sourds aient commencé il y a cinq, six mois dans les VII^{e}, XVI^{e}, VIII^{e} et XV^{e} arrondissements (s'ils sont perspicaces les Investigateurs comprendront qu'il s'agit de quartiers voisins de la tour Eiffel). Il semble qu'il y ait eu une accalmie pendant quinze jours et que cela ait recommencé. Les pouvoirs publics inquiétés par l'affaire (c'est un coin de Paris où l'avis des habitants est important) ont enquêté. Rien de spécial ne semble avoir été découvert (voir Les Égouts). Mais l'on commence à s'inquiéter car on a trouvé quelques égoutiers assassinés (lacérés, entre autres). La police a conclu à des bandes de voyous qui choisissent les égouts comme lieu de rendez-vous. Elle reste attentive au problème mais apparemment elle n'y consacre pas beaucoup de temps (beaucoup d'autres choses à faire, une certaine réticence à aller se promener dans les souterrains de la capitale. Si les meurtres se multiplient, elle interviendra sans aucun doute).

L'autre entrefilet se trouve dans un journal pas très « recommandable ». Du genre qui aime à faire du sensationnel en interrogeant tout le monde sur n'importe quoi et surtout les concierges et les clochards qui sont des mines d'informations (les Investigateurs en savent quelques chose et savent aussi que la véracité des dires n'est pas forcément proportionnelle à l'argent investi... !). Le sujet de cet entrefilet « scoop » concerne la tour Eiffel. « On » aurait vu des gens, la nuit (il y a quelques jours – précision douteuse) rôder autour de la tour Eiffel, et même y grimper et y rester quelques temps (encore très précis). « On » n'aurait pas oser s'approcher car les personnes en question n'avaient l'air « pas commodes ». De tout évidence, aucun autre journal n'a fait

Le sbire moyen des équipes Guilbert

FOR 14 DEX 13 INT 10
CON 14 APP 11 POU 10
TAI 14 SAN 50 EDU 8
Bonus aux dommages : +1d4
Armes : Coup de poing 60 % (1d3) ; Coup de tête 45 % (1d4) ; Coup de pied 40 % (1d6) ; Matraque 55 % (1d6) ; Revolver cal. 22 40 % (1d6).
Compétences : Discrétion 35 %, Écouter 55 %, Grimper 60 %, Mécanique 45 %, Se cacher 45 %.

Les 7 Rats de Casimir

FOR 13 DEX 14 INT 10
CON 12 APP 12 POU 9
TAI 14 SAN 45 EDU 8
Bonus aux dommages : +1d4
Armes : Coup de pied 70 % (1d6) ; Couteau de boucher 60 % (1d6).
Compétences : Discrétion 60 %, Grimper 60 %, Sauter 50 %, Se cacher 60 %, Suivre une piste 60 %.

écho à cet « événement » qui ne semble avoir été vécu que par un « on » peu recommandable (c'est un clochard qui ne dessaoule quasiment jamais). A fortiori la police ne s'est pas intéressée à l'affaire : la tour Eiffel est toujours là, aucun doute n'est permis. Et si il y a des rigolos qui s'amusent à y grimper de nuit, c'est à leurs risques et périls. S'ils se font repérer par une patrouille ils seront amenés au poste pour y finir la nuit. Si les Investigateurs donnent à cette information l'importance qui lui est due et qu'ils vont rôder du côté de la Tour, ils devront y grimper pour découvrir quelque chose. Encore faut-il qu'ils aient un certain sens du « bricolage ». A certains endroits « stratégiques », la Dame de Fer semble avoir été affaiblie mais cela ne saute pas aux yeux du néophyte.

Le dernier entrefilet peut concerner la mort accidentelle du gardien de nuit des Tuileries. Sans doute quelques voyous qui en voulaient à son argent (il a été détroussé). Il semblerait que le ballon n'ait pas eu à souffrir de vandalisme. Façon de parler !...

Théodule Dujardin

C'est l'un des observateurs de l'Institut. Il doit s'enquérir de l'utilisation qui est faite des fonds alloués par l'Institut aux chercheurs. C'est essentiellement un comptable qui possède cependant une bonne culture générale scientifique (pour ne pas se laisser « embobiner »). 54 ans, rondouillard, veuf, père de trois enfants et grand-père de cinq petits-enfants, il voit arriver sa retraite avec soulagement. Quelque chose le « chiffonne » cependant dans les recherches entreprises par madame Guilbert. Il ne saurait pas dire quoi (il a seulement beaucoup d'intuition) et ne parlera de ses doutes que très difficilement. Il ne veut pas de complications et monsieur Guilbert l'impressionne beaucoup...

Il pourra apprendre aux Investigateurs que madame Guilbert travaille sur un projet d'astronomie très pointu. Une sorte de carte du ciel très renouvelée dont elle veut pour le moment garder le secret pour faire sensation. « C'est le côté théâtral des femmes » dira-t-il pour manifestement terminer la conversation sur ce sujet.

Philémon Vanneau

C'est un tout autre genre. Le cheveu rare mais en désordre, les yeux pétillants à la limite de la démence, le bouc raide comme la justice, c'est la caricature du scientifique-inventeur-fou. Il est ouvertement et « officiellement » (dans le petit monde des scientifiques parisiens) opposé à madame Guilbert. Il ne manque pas une occasion pour lui faire des remarques désobligeantes et quoi qu'elle dise ou fasse paraître, même si c'est d'une pertinence à toutes épreuves, il la contredit et réfute ses affirmations. C'est dire si la crédibilité de ce Philémon est en chute libre. Il est comme cela en premier lieu parce que c'est un phallocrate de première catégorie (donc depuis toujours) et surtout depuis un an et demi, c'est-à-dire depuis que l'Institut a préféré donner sa subvention à « elle » plutôt qu'à lui.

Il habite un petit atelier où règne un capharnaüm indescriptible dans le XV[e] arrondissement du côté de Javel, c'est-à-dire le coin populaire et ouvrier de cet arrondissement qui devient plus riche et plus cossu vers l'ouest. Pour gagner sa confiance, il faut redoubler d'agressivité vis-à-vis de madame Guilbert et surtout il faut accepter d'aller avec lui à la campagne un après-midi pour qu'il fasse la démonstration de sa machine à faire la pluie...

Philémon dira en préambule de sa démonstration que, comme les Investigateurs l'avaient sûrement remarqué, un orage inattendu se produit souvent après un violent coup de canon lorsque le ciel est chargé de nuages. C'est son principe de base. Il envoie dans les cieux un ballon chargé de nitroglycérine, dynamite, poudre ou nitrocoton qu'il enflamme au moyen d'une décharge électrique (c'est un homme utile si les Investigateurs veulent du « matériel »).

L'expérience sera concluante et les Investigateurs en seront quittes pour une bonne saucée. Philémon sera transporté par une joie débordante qui ne fera que le rendre encore plus prolixe à l'encontre de madame Guilbert « et ses recherches futiles ». Il dit cela sans savoir ce qu'elle fait vraiment. Il sera prêt à aider les Investigateurs si son action l'amène à s'opposer à son ennemie préférée. Mais il sera souvent aveugler par sa haine et si ses conseils dans le domaine scientifique peuvent être précieux, c'est « nerveusement » quelqu'un d'éprouvant qui n'a aucun sens du danger.

Les fausses pistes

Elle sont là essentiellement pour mettre un peu de piquant et faire découvrir des aspects « exotiques » de Paris. A utiliser avec modération si l'on ne veut pas que la partie s'éternise trop. A consommer avec voracité si vous avez envie de faire traîner les choses et de vous faire plaisir. A vous de les introduire comme bon vous semble.

● **Un templier égoutier**. On raconte que lors de la construction des égouts du côté de la rue des Fontaines dans le III[e] arrondissement (là où la population est la plus dense et où les travaux de voirie ont été nombreux ces dernières années) on a découvert un cercueil renfermant un homme vêtu de l'ancien habit des templiers. Les âmes superstitieuses parleraient de son fantôme, aigri et rendu mauvais par les torts qui furent causés à son Ordre. Les plus optimistes parlent de trésor... Tout cela est infondé, bien entendu, si ce n'est la découverte effective du cercueil.

● **Nos amis les swedenborgiens** (à vos souhaits). Au 1 de la rue Barthélémy (dans le XV[e]) restent quelques rares représentants des disciples de Swedenborg. Ce dernier était un savant génial qui posa dès 1750 les bases de la physique nucléaire et les principes qui devaient donner naissance au sous-marin et à l'avion. Puis, il abandonna la science pour se lancer vers la mystique et révéler aux hommes « la Vraie Religion Chrétienne ». Ses disciples sont de doux rêveurs qui prétendent fréquenter quotidiennement les puissances célestes et visiter les planètes du système solaire pour y rencontrer leurs habitants. Une rencontre idéale si vos Investigateurs commencent à creuser la piste des relations possibles entre la science et la sorcellerie. Ils ne se laissent pas approcher facilement mais sont absolument inoffensifs.

● **Inévitables messes noires**. Parce que les Investigateurs résistent rarement à ce piège... L'action se situe dans le X[e] arrondissement, le plus parisien des quartiers de Paris : l'Opéra, la place Pigalle, Montmartre, tous ces noms en vrac donnent bien une idée de ce haut lieu de la vie parisienne où les hommes de lettres, banquiers, assureurs, gens de théâtre côtoient quotidiennement les aventuriers et les femmes légères. Au 27 de la rue Bleue persiste misérablement et clandestinement le Temple d'Al, une société secrète initiatique spécialisée en nécromancie. Si les Investigateurs commencent à farfouiller dans ces milieux-là, on leur donnera sans doute cette adresse (le Temple a besoin d'argent). On ne participe apparemment pas aux séances par motivation mystique (sauf deux ou trois personnes) mais parce que les orgies qui y sont organisées sont très « réussies ». Le risque que les Investigateurs peuvent encourir, c'est une forte gueule de bois et un portefeuille consciencieusement vidé. Ensuite, impossible de mettre la main sur un quelconque sectateur... Que c'est désagréable de se faire avoir comme un... bleu !

● **Les carrières de Montsouris**. C'est en fait une fausse piste qui peut mener les Investigateurs à une vraie piste. En cherchant du côte des phénomènes souterrains (après la parution des articles de journaux par exemple), on peut les aiguiller dans un premier temps vers ces carrières-là. Au XVIII[e] siècle les contrebandiers les utilisaient pour stocker leur marchandise. Des mesures ayant été prises contre eux, ils se sont mis à creuser des galeries sous Paris pour accéder directement aux caves des revendeurs. Dans les années vingt, ces carrières ne sont plus guère utilisées que comme repaire de pe-

Albert, le « chauffeur » des Guilbert

FOR 14 DEX 8 INT 8
CON 14 APP 8 POU 12
TAI 15 SAN 60 EDU 7
Bonus aux dommages : +1d4
Armes : Hache 55 % (1d8) ; Fusil de chasse 60 % (2d6).
Compétences : Conduire automobile 60 %, Écouter 60 %, Se cacher 55 %.

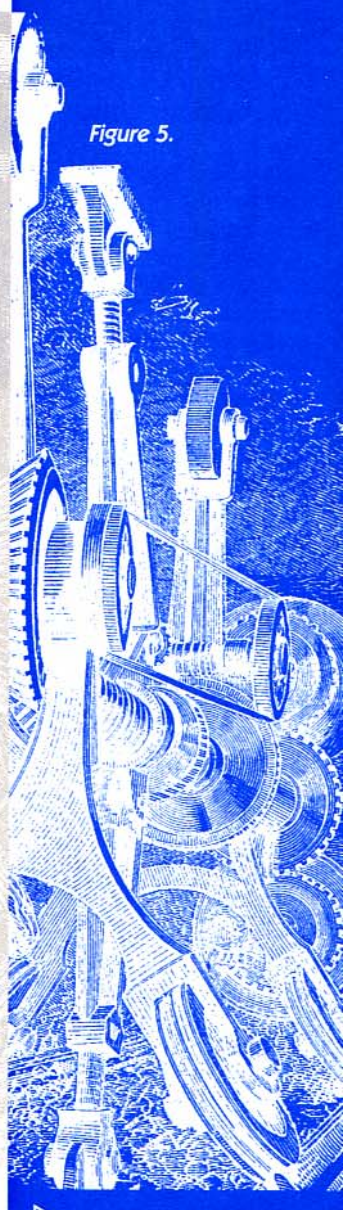


Figure 5.

tits voyous et la nuit, elles restent peu fréquentables. Attention, les Investigateurs peuvent y prendre quelques mauvais coups. Après ce passage « touristique », on leur apprendra que les galeries « pirates » ont toutes été rebouchées mais qu'il y a d'autres carrières dans le même genre (voir Les Égouts de Paris).

● **Je me ferais bien un jus de chat...** L'enquête commence le 20 juin ; il ne faut pas oublier que le 23, c'est la St-Jean. On entend parler de gens qui veulent remettre au goût du jour une très ancienne tradition qui consistait à enfermer quelques chats dans un tonneau ou dans un sac et de les brûler vivants sur le bûcher de la Saint-Jean. En effet, ces charmantes petites bêtes se rendraient la veille de ce grand jour à un monstrueux sabbat... Les Années folles sont vraiment folles. Ce sont des jeunes gens de bonne famille qui ont lancé cette idée : il y aura quelques dizaines de feux allumés dans les jardins intérieurs des riches demeures parisiennes. Une chasse au chat est lancée dès le 21 juin avec des annonces dans les journaux qui promettent 30 francs par chat errant capturé. Il y a aussi l'adresse du jeune homme qui organise cela. C'est de la pure cruauté, il n'y a derrière cela aucune volonté de sacrifice à quelque entité que ce soit. Ces jeunes sont arrogants et sûrs de leur fait. Les Investigateurs risquent de s'enferrer dans une histoire où la stupidité sera reine.

● **Et bien sûr, Notre-Dame de Paris**. On ne peut pas faire du tourisme à Paris sans faire un tour dans ce haut lieu. Située dans le cœur même de la capitale elle est le symbole de la vie religieuse de la ville lumière. On dit beaucoup de choses sur ce monument mais ce que l'on dit surtout c'est que les vantaux des portails latéraux sont décorés de serrures et de paumelles admirables qui sont censées être l'œuvre de... Satan ! En effet, Biscornet, le pauvre serrurier à qui les chanoines avaient passé commande, effrayé par l'importance du travail mais ne pouvant le refuser de crainte de compromettre sa réputation, a fait un pacte avec le Diable pour que celui-ci travaille à sa place. Ce qu'il fit. Une fois posées, les serrures ne purent être ouvertes qu'après avoir été aspergées d'eau bénite. Le pauvre Biscornet mourut de désespoir. Et c'est vrai que ces serrures sont exceptionnelles, purs produits d'une technique que l'on ne connaît plus... Les portes de Notre-Dame de Paris mèneraient donc à l'Enfer...

Le grand jour

Récapitulons. L'obus tombe et explose, le marteau-pilon plus cette explosion entraîne un effondrement du quartier, les homme de main sortent et massacrent à qui mieux mieux, le ballon explose et déverse son poison mortel, les Guilbert entonnent avec tout leur petit monde les litanies sacrées d'Appel, le rayon du four solaire ayant provoqué une conjonction solaire favorable. La question est de savoir sur quoi les Investigateurs devront influer pour arrêter la funeste entreprise.

Bien sûr, pour empêcher l'Appel à proprement parler, il suffira d'arrêter les chants qui auront lieu chez les Guilbert où la protection sera minime : Albert (ou un autre homme de main si les Investigateurs l'ont mis hors d'état de nuire) et quelques sectateurs pas très physiques (monsieur et madame étant concentrés pour l'incantation). Simple direz-vous ? Oui, mais c'est un cadeau empoisonné, parce que si les Investigateurs se contentent de faire cela, les catastrophes prévues, elles, auront lieu et les morts se compteront par milliers. Car il faudra également empêcher le départ du ballon, la mise en marche du pilon, le lancement de la machine à sensations et organiser l'étayage des galeries... Simple disiez-vous ? Pour une fois les puissants sorciers ne sont pas mis en déroute comme des petites souris effarouchées. Ils sont assez puissants, vicieux et mégalomanes pour pouvoir éventuellement laisser leur trace même s'ils échouent. Une trace sanglante, bien sûr...

Lectures conseillées

On ne s'en lasse jamais : la boîte *Les Années folles* est une mine de renseignements en tout genre qu'il serait dommage d'ignorer. Et pour compléter le tout, une excursion dans le *Guide de Paris mystérieux* chez Tchou s'impose.

La machine à faire la pluie
Le seul inventeur de cette petite merveille que l'Histoire ait retenu s'appelle Daniel Ruggles de Fredericksburg aux États-Unis. Le pauvre Philémon aura été dépossédé de tout...

La machine à émotions
Et le plus fort, c'est que cela a failli exister. C'est un ingénieur de Grenoble, monsieur Carron, qui a conçu cette attraction hors norme. Mais personne n'a eu le culot de lui donner vie. Pourtant...

Et avec Simulacres ?...

L'appel de Cthulhu est un jeu de rôle qui utilise les créations de l'écrivain américain H.P. Lovecraft. En général, des créatures venues d'outre-espace, indicibles et difficilement compréhensibles, cherchent à prendre le contrôle de la Terre. Ne pouvant le faire directement, elles utilisent des humains qui croient en elles.
Or, comme vous avez pu le constater en lisant ce scénario, il n'apparaît à aucun moment ces créatures, le but de l'incantation (l'Appel) étant d'en faire venir une. Il n'y a donc aucune raison de ne pas transformer l'histoire en aventure à la Jules Vernes, Harry Dickson ou même Bob Morane (l'époque mise à part). En effet, les époux Guilbert peuvent tout à fait être sincèrement convaincus que les Grands Anciens existent, sur la foi de livres ésotériques, et préparer leur sinistre machination sans savoir qu'elle n'aura aucun effet. Aucun effet sur le plan des créatures démoniaques s'entend, parce que les nombreux morts et les catastrophes que doit subir Paris sont toujours au programme.
Sur le plan de la chronologie, vous pouvez légèrement décaler les événements dans le passé (pour une aventure à la Jules Vernes) ou un peu plus tard (jusqu'aux années quarante). Evidemment, il vous faudra trouver des explications différentes pour le marteau-pilon et autres objets étranges. N'oubliez pas que la tour Eiffel doit exister néanmoins.

Et nos aventuriers ?
Le problème le plus délicat va être d'intégrer des personnages dans cette aventure.
Car il n'est plus question que des Investigateurs s'intéressent à des phénomènes occultes auxquels ils ne croient pas forcément.
La solution la plus simple est de les faire tomber sur l'une des nombreuses machinations des Guilbert. Cela peut être l'enlèvement des choristes (le plus classique), le directeur de l'usine à qui était destinée le marteau-pilon qui s'interroge...
Le tout est de mettre pour une fois une piste un peu grosse qui les dirige vers les Guilbert.
La difficulté du scénario ne sera pas alors de savoir qui fait quoi, mais bien d'empêcher le maximum de massacres.
Une autre façon de faire entrer en scène les aventuriers est d'utiliser Philémon Vanneau. Pourquoi pas à la suite d'une conférence scientifique où savants et journalistes seront nombreux ?
Une vigoureuse altercation peut éclater entre Vanneau et Anémone Guilbert, où celle-ci semblera prête à faire une annonce qui va « révolutionner notre connaissance de l'univers » pour clouer le bec à Philémon, puis se rendant compte du danger, prendra congé.
Un journaliste scientifique ou un vrai savant n'auront-ils pas envie d'en savoir plus ?

Pour une décentralisation des appels

Paris, toujours Paris, c'est vrai quoi, on peut vouloir donner un autre cadre à ses scénarios suintants et dégoulinants. Pourquoi ce serait toujours Paris qui risquerait de se faire rayer de la carte de France par un coup de papatte pleine de ventouses ? Oui à l'égalité des chances d'en prendre plein la figure !

Pour illustrer ce propos, vous trouverez dans ce qui suit quelques villes de province et leurs principaux traits pendant les Années folles. Forts de ces indications et d'un guide touristique, vous pourrez faire goûter à vos joueurs le plaisir du voyage sur fond de terreur « lovecraftienne ». Mais j'en vois déjà qui râlent parce que l'on n'a pas parler de la plus belle ville du monde : Trifouillis-les-Trois-Moulins. C'est effectivement regrettable. Nous y penserons pour une aide de jeu ultérieure.

Marseille

En 1921, la population est de 600 000 âmes, en 1928, elle est passée à 650 000. Ce qui est le plus caractéristique de Marseille, c'est bien entendu son énorme port qui accueille autant du fret que des passagers. C'est lui également qui oriente toute « l'ambiance » de la ville avec ses marins en goguette, ses entrepôts, ses grues immenses et bien sûr ses bateaux qui viennent de loin avec, à leur bord, tout ce que l'on peut imaginer d'agréable ou de désagréable (oh, pourquoi ?).

La population est en majorité ouvrière : le socialisme et le syndicalisme y sont fortement représentés et connaissent de 1920 à 1922 une forte crise qui aboutira à une scission fondamentale entre réformistes et révolutionnaires. La communauté italienne est très importante et se situe essentiellement dans le centre-ville et les quartiers nord. Les Nord-Africains arrivent dès 1907 et surtout aux premiers mois de la guerre quand il commence à se faire sentir un cruel besoin de main d'œuvre. Leur localisation est liée à une insertion dans des secteurs professionnels à forte pénibilité (huileries, sucreries, minoteries, manutention).

Marseille est une ville qui bouge, extrêmement vivante, assez dangereuse pour celui qui ne la connaît pas. Le paysage urbain varie des hôtels particuliers en pierre de taille légèrement rosée aux habitations ouvrières surpeuplées et quasi insalubres.

Lyon

460 000 habitants en 1921, 465 000 en 1926, Lyon est également une capitale régionale qui s'est engagée dans un jeu de rivalité avec Marseille. Ville motrice qui revendique déjà l'autonomie politique, économique et intellectuelle de sa région et qui commence déjà à s'en donner les moyens.

Dès 1910, les grandes avenues sont éclairées à l'électricité même si les derniers becs à gaz ne seront éteints qu'en 1937. Il faut dire que c'est une ville dynamique. Textile, métallurgie, chimie, automobile, son économie connaît une grande prospérité entre 1922 et 1928. Le symbole de cette force reste la foire de Lyon : en 1919 elle compte 4 700 exposants, en 1927 , 50 pays étrangers y sont représentés et elle accueille 1 million de visiteurs.

Tout est fait pour le commerce et la communication ; dès 1922, une loi prévoit l'aménagement total du Rhône. C'est la même année que l'aéroport de Bron accueille le trafic aérien de la ligne Paris-Marseille.

Il convient de noter la présence d'une forte communauté orthodoxe. Les remous de la Guerre et de la Révolution russe ont amené dans la ville plus de 10 000 réfugiés slaves.

Une ombre gâche cependant un peu le tableau : le renoncement des paysans et l'exode rural. Les effets de la guerre sur les communes beaujolaises se prolongent entre les deux guerres : c'est la désorganisation de la culture, de la production et de la vente. L'emprise urbaine se renforce donc. La ville à l'architecture si bourgeoise gonfle ses poumons à l'air du magnifique parc de la Tête d'Or.

Lille (Roubaix-Tourcoing)

Lille est depuis le Moyen Age un grand centre commercial et industriel. Le paysage urbain mêle les alignements de maisons d'ouvriers aux demeures bourgeoises où le maniérisme côtoie sans complexe le classicisme le plus parfait. A noter cependant dans tous les cas une forte prédominance de la brique. La ville et ses environs ont beaucoup souffert des ravages de la guerre et malgré la reconstruction, les Années folles dans ce Nord blessé sont sous le signe des ruines.

C'est une ville ouvrière (textile, métallurgie) bâtie par des grands capitaines d'industrie : les « Grandes Familles », grandes par leur importance économique mais aussi par leur taille (en moyenne six personnes). Les Barrois, Decroix, Sion, Verley, Wattel ont trouvé dans le commerce et l'industrie leur raison d'être.

Grande caractéristique de la ville : le mongy, un tramway qui traverse de part en part Lille-Roubaix-Tourcoing, véritable trait d'union d'un tissu urbain distendu.

Le visiteur sera également frappé par le grand nombre de cafés qui sont le haut lieu de la sociabilité et de la vie associative. Dans les annexes de ces cabarets ou dans les caves sont représentées également les piécettes de marionnettes à tringle et à fils, distraction très prisée dans la région. C'est sans parler du carnaval et de la Grande Braderie du premier lundi de septembre.

C'est une région où la richesse discrète de la bourgeoisie cohabite avec une noire misère ouvrière mais où le sens de la fête et du rassemblement sont exceptionnels.

AIDE DE JEU

texte
Olivier Legrand
illustration
Florence Magnin

LA CHASSE AU BLANC CERF

Pour Pendragon

En aide de jeu : un petit lexique de chasse

Ce scénario est prévu pour trois ou quatre jeunes chevaliers (peut-être les héros de *Premières armes*, paru dans CB° 74). Il serait préférable qu'au moins l'un d'entre eux possède une bonne compétence en Chasse, l'un des « déduits » (passe-temps) favoris de la noblesse du Moyen Age.

Avant-propos

La chasse au blanc cerf a été conçu pour s'adapter à n'importe quelle campagne de Pendragon, aussi la date et le lieu exacts sont-ils laissés à la discrétion du MJ :

La date. Cette aventure peut se dérouler à n'importe quelle période de l'épopée arthurienne ; son atmosphère se prête davantage aux Temps aventureux, mais elle peut être transposée durant les premières années du règne d'Arthur, voire avant l'avènement de l'Enfant-Roi.

Le lieu. Cette aventure peut se dérouler dans n'importe laquelle des grandes forêts du royaume de Logres, de Cambrie (Pays de Galles), de Cumbrie, ou de Petite Bretagne. Les différentes merveilles, croyances et curiosités relatives à ces forêts sont décrites dans le supplément intitulé *Chevaliers aventureux* ; il propose en outre des règles de chasse détaillées, qui pourront s'avérer fort utiles au cours de ce scénario. Certaines de ces forêts sont décrites en détail dans les divers suppléments parus à ce jour pour Pendragon : forêt Aventureuse (Blood and Lust), forêt Sauvage (The Boy King), forêt de Dean (Savage Mountains), forêt Périlleuse (Perilous Forest).

L'histoire

Les chevaliers vont faire la connaissance de la belle Flore et de sa sœur Feunette, deux jeunes filles sur lesquelles pèse une étrange malédiction. Nos héros décideront sans doute de partir en quête d'un moyen susceptible de libérer les deux damoiselles de l'enchantement qui met leurs vies en grand péril et les condamne à l'isolement : elles ne peuvent quitter l'enceinte de leur manoir sans se transformer aussitôt en blanches biches, gibier très recherché par les jeunes chevaliers de la région, particulièrement depuis qu'un seigneur des environs (à déterminer suivant la région choisie) a promis la main de sa fille au premier chevalier qui lui apportera la dépouille de cette « biche merveilleuse »... Sur les conseils d'un ermite, nos chevaliers partiront à la chasse d'un autre animal fabuleux, le blanc cerf. Cette « chasse » se révélera plus spirituelle que physique et mettra à rude épreuve les vertus chevaleresques des chasseurs. Cette aventure s'inspire directement d'un certain nombre de récits et de lais médiévaux, notamment en ce qui concerne la figure mythique du blanc cerf, animal fabuleux dont l'irruption annonce souvent un passage dans l'Autre Monde...

Les deux chasseurs

Au début de l'aventure, nos chevaliers traversent donc la forêt choisie par le MJ. Alors qu'ils vont leur chemin, ils rencontrent deux jeunes chevaliers vêtus et équipés pour la chasse, montés sur de rapides coursiers, accompagnés d'écuyers et de serviteurs, précédés par une meute de talbots blanc et noir (un jet de Vigilance permet de repérer les aboiements des chiens avant d'apercevoir les chasseurs ; en cas d'échec, un jet d'Equitation est nécessaire pour maîtriser sa monture, susceptible d'être surprise, voire effrayée, par la bruyante irruption de la meute). Bientôt, les deux chasseurs galopent en direction des personnages et font halte à leur hauteur. Le premier, un beau jeune homme à la chevelure dorée mais à l'expression hautaine, toise les chevaliers : « Holà, sires chevaliers ! N'avez-vous point aperçu une biche aux abois, une biche dont la fourrure est blanche et pure comme neige d'hiver ? » Il sera visiblement irrité par la réponse négative des personnages et fera mine d'éperonner son cheval pour repartir au galop. Son compagnon, un jeune homme au regard sombre et au visage rude, lui fait signe de patienter, d'un geste posé mais ferme : « Veuillez pardonner la hâte de mon compagnon, messires, mais c'est un gibier fort merveilleux que nous poursuivons céans... Hélas, il semble que nous ayons bel et bien perdu sa trace... Je me nomme sire Neddig, et voici sire Seriol... » Si les personnages semblent tout ignorer de cette biche blanche, sire Seriol ne dissimulera pas sa morgue et son impatience ; de son côté, sire Neddig leur expliquera que la blanche biche est un des nombreux animaux fabuleux qui vivent en cette forêt. Elle est bien connue des gens de cette contrée, mais nul chasseur n'est pour l'instant parvenu à la tuer, tant elle semble insaisissable. Le suzerain de Seriol et de Neddig a promis la main de sa fille, belle et richement dotée, au chevalier qui lui apportera la dépouille de la blanche biche. Les vieilles femmes sages du pays prétendent en outre que celui qui saura capturer l'animal fabuleux gardera santé et bonne fortune jusqu'à la fin de ses jours. Forts de ces espoirs, de nombreux jeunes chevaliers des environs ont tenté leur chance, pour l'instant sans succès. Sire Neddig ajoutera que son compagnon sire Seriol est célèbre pour son habileté dans l'art de la chasse, et que beaucoup le voient déjà marié à la fille de leur bien-aimé seigneur. Au cours du récit, sire Seriol ne fera rien pour calmer son coursier qui piaffe, et semblera peu désireux de prolonger cette conversation, qu'il considère comme un fâcheux contretemps. Cet épisode sera une excellente occasion de mettre à l'épreuve les traits de personnalité des PJ. Soudain, le son d'un cor retentit. « C'est Uvain !, s'exclame alors sire Neddig. Il a retrouvé les traces de la biche ! » Aussitôt, les deux chasseurs éperonnent leurs montures et galopent à bride abattue en direction de l'appel, suivis par leurs équipages et, sans aucun doute, par nos héros. S'ils choisissent de simplement suivre Neddig et Seriol, ils devront réussir un jet d'Equitation pour ne pas se laisser distancer. Si l'un d'eux décide de « faire la course » avec sire Seriol afin de galoper en tête, il devra opposer sa compétence d'Equitation à celle de Seriol et, en cas de victoire, devra se fier à sa propre Vigilance ou à sa maîtrise de l'art de la Chasse pour repérer la provenance des appels du cor. Sa conduite lui vaudra également un jet d'expérience en Impulsif. Le MJ pourra en outre utiliser la table d'Obstacles (fournie dans le scénario d'introduction des règles de Pendragon et dans les règles de chasse de *Chevaliers aventureux*), afin de pimenter cette folle chevauchée.

La blanche biche

Qu'ils soient restés groupés ou qu'ils aient été distancés par Seriol et Neddig, les chevaliers auront bientôt la surprise de voir une biche d'un blanc immaculé surgir en travers de leur chemin pour disparaître quelques instants plus tard dans l'ombre d'un sous-bois. Un jet de Chasse permettra de se lancer aussitôt à la poursuite de la bête (en cas d'échec, consulter la table d'Obstacles). La blanche biche a un score d'Esquive de 25, ce qui rend la poursuite fort difficile. Malgré ces circonstances défavorables, il serait souhaitable que l'un des chasseurs parvienne à blesser la biche, sans toutefois la tuer, et qu'elle s'enfuisse à travers des fourrés trop denses pour les chevaux des chasseurs qui seront contraints d'abandonner la poursuite. Si vous répugnez à truquer quelques jets de dés, vous pouvez adopter la solution suivante : si aucun de vos chevaliers n'est parvenu à blesser la blanche biche, elle aura été touchée par l'épieu de sire Neddig ou de sire Seriol, qui sont tous deux des chasseurs aguerris. Si nos héros s'étaient préalablement séparés des deux chasseurs, ils pourront les rencontrer à nouveau, et apprendre leur déconvenue. Le caractère ombrageux, voire franchement odieux, de sire

Sire Seriol

Profil du « jeune chevalier », avec APP 13, Chasse 16, Rancunier 16, Egoïste, Arbitraire, Fier, Impulsif et Méfiant.

Sire Neddig

Profil du « jeune chevalier », avec Chasse 12, Sincère 16, Modeste, Confiant et Réfléchi.

Blanche biche

TAI 10, DEX 25, FOR 8, CON 15, Points de Vie 25, Armure 0, Esquive 25.

Feunette

Kymrique, païenne, 16 ans. TAI 9, DEX 15, FOR 7, CON 16, APP 16 ; PdV 25 ; Impulsive 18, Chirurgie 8, Connaissance des faés 7, Premiers soins 12, Vigilance 10.

Dame Flore

Kymrique, païenne, 23 ans,
TAI 10, DEX 13, FOR 8,
CON 15 APP 24 ; PdV 25 ;
Luxurieuse 13,
Energique 14,
Indulgente 11,
Généreuse 16, Sincère 16,
Juste 12,
Miséricordieuse 13,
Fière 13, Pieuse 10,
Réfléchie 14, Sobre 13,
Confiante 12,
Valeureuse 12,
Hospitalité 17,
Amour (famille) 16,
Chant 13, Chirurgie 16,
Connaissance des faées 10,
Courtoisie 10, Danse 14,
Eloquence 11, Gestion 8,
Industrie 10,
Premiers soins 18,
Religion païenne 10,
Séduction 10, Vigilance 13.
Pour les possesseurs
de *Chevaliers aventureux*,
le « don de femme »
de Flore et Feunette
est +1d10 en APP.

Le vieux Dwayd

Kymrique, païen,
la soixantaine.
TAI 9, DEX 5, FOR 7,
CON 9, APP 8,
PdV 18 ; Valeureux 4,
Loyauté (famille
de Gredlon) 17,
Gestion 10.

Seriol l'emportera cette fois-ci sur le calme et la courtoisie de sire Neddig ; les chasseurs quitteront rapidement nos héros à la recherche de leurs gens.

Perdus

Quoi qu'il advienne, les PJ s'apercevront bientôt que leur folle chevauchée les a entraînés bien loin des sentiers connus… Les voilà égarés au milieu d'une forêt inconnue et inhospitalière, tandis qu'approche l'heure du couchant. Le MJ pourra en profiter pour rappeler quelques-unes des légendes qui courent sur l'endroit, ou attirer l'attention des chevaliers sur tel ou tel bruit étrange provenant des fourrés. Les écuyers montreront des signes de nervosité croissante à mesure que le jour déclinera ; quant aux chevaux, la poursuite de la biche les a épuisés et ils ont besoin de repos. Pour couronner le tout, de sourds grondements de tonnerre se font bientôt entendre et c'est sous une pluie battante que nos infortunés chevaliers se mettent en quête d'un gîte pour la nuit. Le MJ pourra jalonner cette errance d'une ou deux rencontres fortuites avec quelques bêtes des bois féroces ou inoffensives.

Le manoir des roses

Après avoir erré durant près d'une heure, les chevaliers arrivent en vue d'un étrange manoir, qui semble perdu au milieu de la forêt. La cour est envahie de ronces et d'herbes folles, les épais murs de pierre presque entièrement recouverts par des rosiers grimpants : tout respire la solitude et l'abandon. Néanmoins, une faible lueur derrière les fenêtres indique que l'endroit est habité. Bientôt, les chevaliers voient venir à leur rencontre un vieil homme, emmitouflé dans une cape élimée, portant un bâton et une lanterne.

« Louée soit la bonne fortune qui vous amène en ce lieu, sires chevaliers !, s'écrie-t-il. Voilà bien longtemps que ma maîtresse n'a pas eu le plaisir d'une visite ! Ce manoir est le domaine de dame Flore, fille aînée de feu sire Gredlon, qui fut mon Maître, autrefois… Je me nomme Dwayd, et je suis le fidèle serviteur de dame Flore… Laissez-moi mener vos chevaux jusqu'à nos écuries… »

Soudain, Dwayd tressaille et se retourne vers le seuil du manoir, où se tient à présent une svelte silhouette au port noble. Un jet de Reconnaître permettra de distinguer les traits de la dame : un doux visage qu'encadre une longue chevelure brun roux, deux grands yeux de biche d'une infinie mélancolie… Sa beauté est telle qu'elle pourrait rivaliser avec les plus belles femmes de la cour du roi Arthur. Les personnages remarqueront qu'elle ne vient pas à leur rencontre et reste immobile sur le seuil, comme si elle ne pouvait le franchir. Bientôt, le vieux Dwayd est de retour et mène avec empressement les chevaliers vers la porte du manoir (s'ils ne s'y sont pas déjà dirigés de leur propre chef). Dès qu'ils ont franchi le seuil, dame Flore leur souhaite chaleureusement la bienvenue, avec toute la courtoisie requise. Les visiteurs peuvent alors admirer de près l'extraordinaire beauté de leur hôtesse. La jeune femme ôte l'épais manteau de fourrure qu'elle avait jeté sur ses épaules, révélant une magnifique robe vert pâle qui souligne ses formes harmonieuses ; sa fine taille est ceinte d'anneaux d'argent et un cercle du même métal enserre son front. « Soyez les bienvenus en ma modeste demeure, sires chevaliers. J'espère de toute mon âme que vos cœurs généreux sauront pardonner l'indigence et la frugalité de notre hospitalité, mais la prospérité a depuis longtemps déserté ces murs. Les chevaliers observateurs (jet de Vigilance) auront effectivement pu remarquer l'extrême délabrement de la demeure : les murs sont tendus de tapisseries ternies et usées, les boiseries vermoulues… Seule la maîtresse des lieux semble épargnée par la décrépitude. Les chevaliers ayant réussi un jet de Gestion constateront qu'il n'y a pas d'autre serviteur en dehors du vieux Dwayd. Dame Flore mènera les voyageurs dans la grand salle du manoir, où un feu crépitant dans l'âtre tente vainement de dissiper l'atmosphère de solitude lugubre qui règne dans toute la demeure. Les nombreuses tapisseries murales, moins usées que celles du couloir, montrent des scènes de chasse, agrémentées de diverses bêtes fabuleuses : ici, une licorne, là, une biche à la fourrure d'un blanc de neige en compagnie d'un majestueux cerf au pelage pareillement immaculé…

Si les chevaliers manifestent un intérêt ostensible pour les motifs de cette tapisserie, dame Flore leur apprendra qu'il s'agit des œuvres de feu sa mère, dont elle ne partage malheureusement pas les dons. Elle invitera bientôt les visiteurs à prendre place à l'imposante table de chêne, où Dwayd a déposé quelques maigres victuailles. Durant cette modeste collation, dame Flore se montrera une hôtesse des plus courtoises, désireuse d'entendre tout ce que les chevaliers pourront lui apprendre sur le monde extérieur, leur pays d'origine, la cour de leur suzerain, les fastes de Camelot… Elle s'empressera de rassurer les chevaliers quant à leur destination éventuelle : Dwayd pourra les conduire au village le plus proche, où ils n'auront guère de mal à retrouver leur route. En termes de jeu, cette conversation pourra donner lieu à des jets de Courtoisie et/ou de traits de personnalité, en fonction de l'attitude de chacun. Un jet d'Intrigue réussi permettra de déceler chez dame Flore un trouble caché, qu'elle trahit par de discrets mais nombreux signes de nervosité. Toute allusion à la blanche biche sera accueillie par un étonnement poli, et dame Flore ne prétendra connaître à ce sujet que les légendes que racontaient les gens de son père. Alors qu'elle semble de plus en plus nerveuse, les chevaliers Vigilants entendront des pleurs, provenant de l'étage du manoir. Une réussite critique indiquera qu'il s'agit d'une jeune fille…

Dès lors, le trouble de dame Flore devient évident, toute couleur ayant déserté son beau visage : « Veuillez pardonner cette nuisance, doux sires. Ce sont là les pleurs de ma jeune sœur Feunette, dont l'âme et le cœur sont depuis peu en grande douleur… » Si on la questionne à ce sujet, dame Flore prétendra ne rien savoir des causes de cette souffrance. Toute insistance se heurtera alors à un silence glacial et pourra même entraîner une perte d'un ou deux points d'Hospitalité, en fonction du degré d'inconvenance affiché par les personnages. Les pleurs cesseront, mais un froid certain se sera installé entre dame Flore et ses hôtes. Cette tension sera bientôt rompue : une jeune fille, âgée d'à peine seize ans fait irruption dans la grand salle, seulement vêtue d'une chemise de nuit blanche ensanglantée… Elle avance de quelques pas en titubant avant de s'écrouler, évanouie… Dame Flore pousse un cri et se précipite vers elle en pleurant. « Aidez-moi à la porter sur la table, de grâce… supplie-t-elle. Aidez-moi à la sauver et alors tout vous sera expliqué… »

La jeune femme arrachera la chemise de la jeune fille sans avoir prié les chevaliers de détourner leur regard. Cette attitude pourra choquer les chevaliers chrétiens (même les moins Chastes) et trahit l'appartenance de dame Flore à l'ancienne foi païenne. Les PJ constateront que la jeune fille porte au flanc une vilaine blessure. Un jet de Premiers soins indiquera que la blessure est toute fraîche et ne remonte qu'à quelques heures ; une réussite critique indiquera en outre que, si la blessure est profonde, elle n'est toutefois pas mortelle, pourvu que la jeune fille reçoive des soins diligents. Dame Flore soignera elle-même la blessure et ne laissera en aucun cas un chevalier essayer ses Premiers soins sur Feunette. Elle appréciera cependant leur concours et leur demandera, une fois la blessure pansée, de transporter la jeune fille, à demi consciente, dans sa propre chambre où elle souhaite la veiller. Si l'un des PJ a blessé la blanche biche au cours de la poursuite qui les a menés en ce lieu, il remarquera (jet de Vigilance) que Feunette est blessée à l'endroit où il a lui-même touché l'animal…

Le récit de dame Flore

« Grâce soit rendue à la Déesse, ma malheureuse sœur est désormais hors de danger, du moins jusqu'à sa guérison… jusqu'à ce qu'elle trompe à nouveau ma vigilance et n'aille courir dans la forêt… Sa blessure lui a été infligée voici quelques heures à peine… Je vous dois la vérité… Vous êtes chevaliers courtois et honnêtes et

peut-être voudrez-vous nous porter secours, à ma sœur et moi-même, lorsque vous aurez ouï notre douloureux conte... »
A ce stade, les personnages pourront se montrer Sincères (en avouant être à l'origine de la blessure de Feunette, si tel est le cas), Miséricordieux (en faisant montre de compassion à l'égard de ces deux jeunes femmes), Impulsifs (en prêtant de nobles et bouillants serments avant même de connaître la vérité)... Mais laissons dame Flore commencer son récit...
« Lorsque feu notre père, Gredlon le Beau, n'était encore qu'un jeune bachelier, la légende de la blanche biche courait déjà de chaumières en châteaux... Gredlon, dont l'habileté à la chasse faisait déjà l'orgueil de son père, décida un jour d'aller chasser cette biche que l'on disait insaisissable et de ne revenir qu'après l'avoir tuée et dépouillée. Il partit donc. Sept mois entiers il erra dans la forêt, sans jamais apercevoir la moindre trace de la blanche biche, sans jamais s'en retourner vers le manoir où l'attendaient les siens, emplis de peur et de chagrin. Puis, une nuit, alors qu'il sommeillait dans une clairière, il fut réveillé par les aboiements de ses chiens : la blanche biche se tenait immobile à l'orée d'un sous-bois, le regardant comme si elle se préparait à lui parler. Un instant frappé de stupeur, Gredlon se ressaisit bien vite et enfourcha son cheval. La biche s'enfuit alors, et le chasseur se lança à sa poursuite, criant et éperonnant son coursier comme un homme que ses sens ont déserté. Des heures entières il poursuivit la biche, jusqu'à ce que son coursier s'écroule sous lui, mort d'épuisement. Dans sa chute, le front de Gredlon heurta une racine et il tomba sans connaissance. Lorsqu'il revint à lui, il était allongé dans une clairière baignée de soleil ; agenouillée à ses côtés se trouvait la plus belle femme qu'il ait jamais vue : son teint était blanc comme la neige, ses yeux bruns comme ceux d'une jeune biche, sa chevelure rousse comme feuilles d'automne.
« Qui es-tu ?, demanda Gredlon. Es-tu femme ou songe ? Suis-je vivant moi-même ? » — « Je me nomme Arianwen, Gredlon le Beau. Je suis celle que tu as cherchée sept mois durant. » A ces mots, Gredlon comprit qu'elle était une faée et un frisson parcourut son échine, en même temps que la beauté d'Arianwen achevait de captiver son cœur et ses sens. « Es-tu femme sous semblance de biche, ou biche sous semblance de femme ? » demanda-t-il alors. — « La décision t'appartient, Gredlon le Beau, répondit-elle. Tu peux m'avoir comme biche, me tuer et rapporter ma dépouille en tes murs... ou m'avoir comme femme et me ramener comme tienne auprès des tiens... Choisis. » Gredlon décida de la prendre comme femme et la mena en son manoir, où il l'épousa. Il garda le secret, aimant Arianwen d'un amour passionné, la couvrant de présents somptueux. La beauté de dame Arianwen était vantée par tous, ainsi que l'amour qui l'unissait à son époux. Il ne se passa pas une année avant qu'elle ne donnât le jour à un premier enfant, une fille, qui fut nommée Flore... Ma naissance l'affaiblit, et elle dut prendre le lit plusieurs saisons durant. « Cette enfant est la première et la dernière que je t'offre, dit-elle à son époux, car si je devais à nouveau porter ta semence, j'en mourrais... » Cette nouvelle causa un grand chagrin à Gredlon, qui souhaitait ardemment un fils. Lorsque sept ans plus tard, Arianwen fut à nouveau grosse, elle donna naissance à une autre fille, ma sœur Feunette, et mourut en couches comme elle l'avait prédit. Comme elle sentait la vie la quitter, elle murmura : « Tenez, doux sire, voici ma dépouille... » Elle mourut et son corps sans vie se mua aussitôt en la dépouille d'une biche immaculée. Fou de douleur, rongé par le remords, Gredlon s'enferma en son manoir, avec la seule compagnie de ses deux filles et de son fidèle serviteur Dwayd... Il congédia ses autres gens et refusa l'hospitalité aux quelques voyageurs qui osaient encore s'aventurer aux abords de notre demeure. Il mourut à son tour de chagrin, voici quelques années... Lorsque je devins femme, je découvris que la faérie de ma mère m'avait imprégnée dès ma naissance et me trouvais désormais incapable de quitter l'enceinte du manoir sans me transformer, sitôt le seuil franchi, en une biche à la robe de neige... Terrifiée, je tus la vérité à ma sœur, espérant de toute mon âme que ce sortilège avait épargné Feunette... Hélas ! Je m'aperçus bientôt qu'elle se transformait déjà et disparaissait de longues heures dans les bois, bravant les loups et les chasseurs. J'essayais de lui faire jurer de ne jamais plus s'aventurer dans la forêt mais son caractère sauvage et rebelle refusa d'écouter mes conseils. Elle parvient toujours à tromper ma vigilance, se riant des chasseurs, du moins jusqu'à ce soir... L'enchantement qui pèse sur nous met la vie de ma sœur en grand péril... Moi-même, certains soirs, je ne peux résister à l'appel de la forêt, et je m'échappe pour quelques heures. Le sortilège nous condamne à un éternel isolement. Nous ne connaissons rien ou si peu du monde qui s'étend au-delà de ces bois... je vous en supplie, sires chevaliers, si vous êtes hommes d'honneur et de valeur, aidez-nous... »
Les chevaliers ne resteront certainement pas insensibles au tragique récit de dame Flore, mais pourront légitimement se demander ce qu'ils peuvent faire pour porter secours aux deux sœurs. Ont-ils réellement le pouvoir de briser un tel enchantement ? Lisant le doute sur leurs visages, dame Flore ajoutera : « Allez quérir l'Homme brun... C'est un vieil ermite qui vit à quelques lieues d'ici et que l'on dit fort savant en toutes choses. Nous l'avons souvent aperçu, ma sœur et moi, lors de nos escapades, sans jamais évidemment pouvoir lui dire un seul mot... mais je jurerais qu'il connaît notre condition, à la façon dont il m'a regardée à chaque fois. Le vieux Dwayd, qui connaît notre malheur, a tenté par trois fois d'aller quérir l'ermite mais nous est toujours revenu tremblant de peur, car l'Homme brun a élu domicile dans les ruines d'une chapelle où rodent des âmes en peine... Mais vous, qui êtes pleins de vigueur et de courage, voudrez-vous aller trouver l'Homme brun ? »
Ce ne sont évidemment pas quelques « âmes en peine » qui feront reculer nos héros et ceux-ci se mettront certainement en route dès le lendemain matin. Pour cette nuit, les chevaliers peuvent prendre un repos bien mérité et, qui sait, rêver à dame Flore. Le MJ demandera à chacun de lui faire part de ses sentiments concernant leur hôtesse et l'aventure qui les attend, et proposera au(x) plus enthousiaste(s) le gain d'une Passion d'Amour envers dame Flore, déterminée sur 3d6+4 en raison de sa grande beauté (APP 24). Ceci n'est en aucun cas indispensable et dépend essentiellement de l'attitude et des aspirations des différents PJ. Cette Passion, si elle est attribuée, pourra évidemment prodiguer Inspiration (ou Mélancolie) à celui qu'elle anime, au cours de l'aventure.

Le vieil Homme brun

Dwayd indiquera aux chevaliers la route à suivre pour se rendre auprès de l'ermite. Le vieil Homme brun a élu domicile au cœur de la forêt, dans les ruines d'une chapelle hantée par des âmes en peine, afin de mortifier et de fortifier sa propre âme. Le chemin qui mène à sa retraite s'enfonce dans un sous-bois sinistre. Le feuillage est si dense qu'il cache la lumière du soleil, des troncs aux formes tourmentées évoquent des corps se tordant de douleur soudain pétrifiés par quelque maléfice, des bruits et des cris étranges, qu'aucun jet de Chasse ne peut identifier, accompagnent nos héros, et leurs montures deviennent de plus en plus nerveuses, renâclant et piaffant. Le meneur de jeu peut demander un ou deux jets d'Equitation, et faire semblant d'effectuer de nombreux tests secrets de Vigilance, dans le seul but d'installer une certaine tension. Soudain, parmi les mille et un sons qui semblent les escorter, les chevaliers les plus Vigilants distingueront un chœur d'effroyables lamentations, qui gagnera peu à peu en ampleur, au point de couvrir tous les autres bruits, y compris les voix des chevaliers et les hennissements de leurs chevaux. L'effrayante mélopée semble vouloir s'insinuer dans les tréfonds de l'âme des personnages, qui seront bientôt assaillis par des visions de mort, de souffrance et de désespoir : les uns verront leur père bien-aimé dévoré par des loups, d'autres la dame de leurs pensées violentée par un chevalier à l'armure rouge sang. La nature exacte de ces visions dépend du caractère de chacun

L'Homme brun

Kymrique, chrétien, âge indéfinissable.
TAI 12, DEX 10, FOR 10, CON 18, APP 7, PdV 30 ; Chaste 20, Indulgent 18, Miséricordieux 19, Modeste 20, Pieux 20, Réfléchi 18, Sobre 20, Confiant 10, Amour (Dieu) 18.
L'ermite a choisi de vivre près des ruines hantées afin de mettre son âme à l'épreuve. Sa piété exceptionnelle lui permet de chasser ces mauvais esprits lorsqu'il l'estime nécessaire.
Le MJ peut lui octroyer quelques petits pouvoirs sur les animaux, la forêt etc.

(tel qu'il est représenté par les traits de personnalité et les Passions) mais leurs effets en termes de jeu sont identiques : les esprits qui hantent ces bois possèdent le pouvoir de lire dans le cœur de leurs victimes ; là, ils cherchent la Passion la plus forte et la retournent contre le personnage, en l'assaillant de terrifiantes visions liées à l'objet de cette Passion. On opposera donc la force de ces visions (égale au score de la Passion concernée) au trait Valeureux du personnage. En cas de victoire du personnage, celui-ci se libère de l'emprise des âmes en peine et peut tenter de les chasser par un jet sous son trait Pieux avec un malus de -5. En cas de réussite critique sur le jet de Valeureux, le jet de Pieux se fera sans malus ; tout jet de Trait réussi rapporte ici un jet d'expérience. En cas de victoire des âmes en peine, on distinguera plusieurs cas : si le personnage est vaincu en ayant tout de même réussi son jet de Valeureux, il reste paralysé par l'effroi mais pourra retenter sa chance moyennant un malus (cumulable) de -5 ; si le personnage est totalement vaincu par les visions (échec au jet de Valeureux), il devra faire un jet sous Couard ; s'il se montre Couard, il s'enfuira au grand galop et gagnera un jet d'expérience dans ce Trait, sans toutefois perdre de points d'Honneur. En cas d'échec critique au jet de Valeureux, le personnage recevra une Peur en rapport avec l'expérience qu'il vient de vivre. En cas de réussite critique de la part des âmes en peine, la victime sombrera dans une terrible Mélancolie, comme à la suite d'un jet de Passion manqué. Si tous les chevaliers parviennent à résister aux âmes en peine, ou si l'un d'eux se montre assez Pieux pour les mettre en fuite, les visions s'estomperont peu à peu, et les bois alentours retrouveront leur calme.

Les chevaliers arriveront alors en vue d'une petite chapelle en ruine, cachée en partie par les ronces et les herbes folles. Un vieil homme à l'aspect étrange semble les attendre. Le vieil Homme brun est ainsi nommé car sa peau semble tannée et brunie comme du cuir ; son visage est mangé par une barbe grise, sale et hirsute, et sa maigre carcasse n'est vêtue que d'une robe de bure usée jusqu'à la trame. Il écoutera avec attention toutes les questions des personnages mais leur offrira des réponses plutôt énigmatiques. Il adore s'exprimer par symboles, métaphores et ellipses : « Le mal qui tourmente les filles d'Arianwen et de Gredlon n'est point de ce monde, mais de l'autre, ainsi que son seul et unique remède. Pour délivrer la blanche biche, il vous faudra chasser le blanc cerf qui court en cette forêt, et rapporter sa dépouille enchantée au vieux manoir. Je puis vous mener sans tarder à la fontaine aux Songes, où parfois le blanc cerf vient étancher sa soif. Là commencera votre quête, pour que l'enchantement dénoue l'enchantement et que les deux mondes retrouvent juste partage. »

Le voyage jusqu'à la fontaine aux Songes prendra deux bonnes heures, les chevaliers devant suivre l'Homme brun au pas. Les PJ auront alors l'occasion, s'ils le désirent, de lier conversation avec l'étrange ermite ; les traits de personnalité qu'exprimeront les paroles et les actes des chevaliers auront une importance capitale. Si tous les chevaliers se montrent Fiers, Méfiants, Trompeurs, voire Cruels, l'Homme brun ne leur dira rien de plus et les mènera en silence. Si, par contre, un seul d'entre eux se montre Confiant, Sincère, Modeste ou Généreux, il leur adressera cette ultime et précieuse mise en garde : « Ce n'est point là chasse d'épieu et de chiens courants, mais une chasse de l'âme et du cœur. Les traces du blanc cerf vous mèneront par maints étranges détours de ce monde et de l'autre. Chasseurs, gardez-vous de devenir gibier et sachez vous vaincre vous-mêmes. Sachez suivre la piste où vous mène votre cœur d'homme. » Si on lui demande de plus amples informations, l'Homme brun se contentera d'un sourire énigmatique. Une fois en vue de la fontaine aux Songes, il disparaîtra et laissera les chevaliers poursuivre seuls leur chemin ; l'ermite ne se volatilisera pas sous les yeux des chevaliers, mais ceux-ci s'apercevront soudain qu'il n'est plus à leurs côtés… Devant eux, entre cinq pierres dressées sous la ramure d'un grand chêne, miroite l'eau claire d'une petite fontaine.

La fontaine aux Songes

C'est un lieu magique. Si un chevalier s'aventure à boire l'eau de la fontaine, il sentira couler en lui un peu de la vigueur du cerf fabuleux (en termes de jeu, chaque gorgée d'eau bue se traduit par un jet d'expérience dans un Trait de Personnalité lié de près ou de loin à la nature. Lancer 1d6 et consulter la table ci-dessous :

1 : Energique
2 : Impulsif
3 : Fier
4 : Valeureux
5 : Luxurieux
6 : Méfiant

Si les chevaliers se postent en embuscade afin de guetter l'arrivée du blanc cerf, ils seront confrontés à une autre propriété magique de la fontaine : le miroitement et le doux chant de son eau possèdent un pouvoir soporifique. Au bout d'une heure d'attente auprès de la fontaine, les chevaliers commenceront à se sentir fatigués : leur tête deviendra lourde, leurs paupières se fermeront… Un jet réussi d'Energique permettra de se ressaisir et de veiller durant une heure encore, avant de devoir effectuer un nouveau jet. Cela se poursuit jusqu'à ce que tous les chevaliers se soient assoupis, ou jusqu'à ce que le blanc cerf se manifeste enfin. L'animal fabuleux fera son apparition 1d6 heures après l'arrivée des chasseurs. Si tous sont endormis, ils se réveilleront 1d6 heures après le passage du cerf, et pourront toujours essayer de suivre ses traces (jet de Chasse). En ce qui concerne le sommeil enchanté provoqué par la fontaine, il est peuplé de songes qui traduisent les Passions les plus fortes du rêveur, ses idéaux et ses ambitions ; au MJ d'élaborer chaque songe en fonction de la personnalité de chaque chevalier. Ce sommeil est également une bonne occasion de « faire le point » en aparté à propos des sentiments des différents chevaliers à l'égard de dame Flore.

Le blanc cerf

L'allure du blanc cerf est empreinte de grandeur et de majesté : haut comme un cheval, sa robe est blanche comme la plus pure neige, et ses bois ne comptent pas moins de seize andouillers.

La chasse au blanc cerf se déroulera suivant les règles classiques de chasse, détaillées dans *Chevaliers aventureux* (si vous ne possédez pas ce supplément, le scénario d'introduction des règles de Pendragon en propose une version simplifiée qui suffira amplement pour les besoins de cette aventure). Si les chevaliers ont résisté au pouvoir de la fontaine et ont pu surprendre le cerf, la chasse commencera directement par la poursuite. S'ils ont tous succombé au sommeil, ils devront d'abord pister l'animal durant une ou plusieurs heures, suivant la réussite de leurs jets de Chasse. La poursuite est rendue virtuellement impossible par l'Esquive de l'animal, qui est de 39, ce qui signifie qu'elle reçoit automatiquement une réussite critique. Au mieux, un chasseur peut espérer serrer la bête de près durant quelques instants avant qu'elle ne lui échappe. Si un chevalier possède un bon score en Chasse et est Inspiré par un éventuel Amour pour dame Flore, ses chances de réussite critique seront considérablement augmentées, ce qui lui permettra d'être le seul à presque rattraper le cerf, sans jamais toutefois parvenir à sa hauteur. Le blanc cerf est d'un naturel joueur et se plaira à réapparaître brusquement, alors que tous croient avoir perdu sa trace, pour relancer la poursuite et entraîner ses chasseurs toujours plus profondément dans la forêt… Le MJ devra tout faire pour transformer cette chasse en véritable morceau d'épopée, et pour donner aux PJ le sentiment qu'ils peuvent bel et bien réussir, même s'ils n'ont en réalité aucune chance de rattraper l'animal fabuleux, du moins pas de cette manière… Si les chevaliers abandonnent trop vite, n'hésitez pas à sanctionner leur manque de détermination par un jet d'expérience en Paresseux ; si au contraire, ils se montrent obstinés et infatigables, récompensez-les par un jet d'expérience en Energique. Au bout de quelques heures de poursuite échevelée, testez la Vigilance des chasseurs : ceux dont le jet est réussi percevront les aboiements d'une meute de chiens, qui semble se rapprocher.

Le blanc cerf

Aucune caractéristique physique n'est nécessaire, à l'exception (et en raison) de son Esquive de 39.

Dame Judica

Kymrique, chrétienne, 28 ans.
TAI 9, DEX 12, FOR 8, CON 12, APP 15
PdV 21 ; Indulgente 10, Sincère 17, Miséricordieuse 16, Pieuse 13, Confiante 13, Amour (sire Briant) 18, Chirurgie 13, Premiers soins 15.

Le Chevalier sauvage

Alors que le blanc cerf vient à nouveau de leur échapper, les chevaliers apercevront un étrange cavalier venir à leur rencontre au grand galop, précédé d'une meute de lévriers irlandais efflanqués à l'allure particulièrement féroce. Monté sur un coursier noir lui aussi efflanqué, le maître de la meute est un chevalier vêtu de bien singulière façon : son écu ne porte pas d'armoiries, sa cape de fourrure grise s'avère être la dépouille d'un énorme loup et le heaume qui masque entièrement son visage est orné de deux bois de cerf. Brandissant sa lance de façon menaçante, il ne fait rien pour rappeler sa meute hurlante et il devient bientôt évident qu'il ne vient pas à la rencontre des PJ mais est bel et bien en train de les charger, comme un chasseur lancé à la poursuite de quelque gibier ! Confrontés à cette saisissante apparition, les chevaliers devront immédiatement tester leur trait de Réfléchi : en cas d'échec, ils croiront être en présence d'un chevalier faé venu de l'Autre Monde, peut-être le meneur de la Chasse infernale lui-même ! Il leur faudra alors tester leur Valeureux, comme s'ils étaient effectivement confrontés à une créature surnaturelle. Le combat qui s'ensuivra devra être dramatique et sanglant : le Chevalier sauvage lancera d'abord ses chiens contre les chevaux des chevaliers (et de leurs malheureux écuyers !) avant de se lancer lui-même à l'attaque, criant et hurlant comme le fou qu'il est. Les chiens sont à trois par PJ ; si un cheval reçoit une blessure majeure, son cavalier devra immédiatement réussir un jet d'Equitation pour ne pas être désarçonné, avec toutes les conséquences que cela suppose. Un jet d'Equitation suivi d'un jet de DEX de la part du cheval permettra à celui-ci d'échapper pour un tour aux crocs des molosses. Les caractéristiques des chiens et du Chevalier sauvage se trouvent ci-contre. Le Chevalier sauvage est un fou sanguinaire, qui combat jusqu'à la mort et n'accepte aucune reddition. S'il est mortellement blessé par l'un des chevaliers ou si, au contraire, les choses tournent vraiment au massacre pour nos malheureux héros, les cris désespérés d'une femme se feront bientôt entendre par-dessus le fracas de la mêlée. « Arrêtez ! Au nom du Ciel, arrêtez ! » Cette prière s'adressera soit au Chevalier sauvage, soit aux PJ, suivant la tournure des événements.

La dame implorante

Les personnages verront alors surgir une jeune femme à la longue chevelure noire, montée sur un palefroi blanc efflanqué. La dame implorante a le teint pâle et les yeux emplis de larmes, sa robe est terne et déchirée. Elle se jettera au milieu du combat, faisant rempart de son corps soit pour empêcher les PJ d'achever le Chevalier sauvage, soit pour retenir les coups de ce dernier. Dans ce dernier cas, le Chevalier sauvage hurlera sous son heaume et s'enfuira au grand galop, suivi de ses chiens. Si le Chevalier sauvage est grièvement blessé (sans connaissance), elle se précipitera vers lui pour soigner ses blessures ; s'il est mourant ou déjà mort, elle tombera à genoux près de lui, le corps secoué de sanglots. Quelle que soit la situation, elle contera le récit suivant aux chevaliers : « Paix, messeigneurs, paix... Je me nomme dame Judica et je suis... ou plutôt je fus jadis la fille d'un des plus nobles seigneurs de ce pays... et la douce amie de ce malheureux chevalier qui vous a assaillis. Il était autrefois sire Briant, mon bien-aimé... C'était un jeune bachelier plein de vaillance et de courtoisie ; sa valeur au combat, sa grandeur d'âme faisaient l'admiration de tous, sans parler de sa maîtrise sans égale de l'art de la chasse... Un jour, comme souvent, sire Briant m'emmena avec lui chasser en cette forêt. C'était un jour d'été, le soleil brillait haut dans le ciel, les oiseaux chantaient dans la ramure... Je donnerais ma vie pour revenir à ce jour, il y a si longtemps... Alors que mon doux sire m'instruisait dans l'art de lancer mon faucon, un cerf à la robe de neige, immense et magnifique, apparut soudain à l'orée de la clairière où nos gens avaient dressé nos pavillons... C'était le blanc cerf, dont parlent les légendes du temps jadis. Dès qu'il le vit, sire Briant bondit sur son coursier et, rameutant ses chiens, se lança à sa poursuite, comme un fou. Je tentai de le suivre sur mon palefroi mais je le perdis bientôt de vue, et ce faisant, je le perdis pour toujours... Je ne sais où sa chevauchée l'entraîna, mais il y perdit la raison. Depuis ce jour maudit, il vit en cette forêt comme bête sauvage, parmi ses chiens, chassant comme gibier les chevaliers qui s'aventurent ici en quête du blanc cerf ou de sa blanche biche... Je ne pus me résoudre à abandonner sire Briant ; mon amour pour lui m'a maudite, moi qui suis condamnée à le suivre à travers les bois comme une âme en peine, jusqu'à la fin de mes jours... »

Si le Chevalier sauvage est mort ou agonisant, le ton du discours de dame Judica sera encore plus amer. En pleurant, elle maudira les chevaliers qui ont occis son bien-aimé et suppliera qu'on la laisse désormais en paix. Elle leur adressera cet ultime avertissement : « Chevauchez vers le nord et vous trouverez celui que vous êtes si désireux de capturer, frayant avec sa belle dans la clairière où jadis je musais avec mon bien-aimé, avant que la forêt ne lui enlève l'esprit et que vos épées ne lui ôtent la vie... » Si par contre le Chevalier sauvage est sauf, dame Judica offrira de soigner les blessés et acceptera de répondre à leurs questions concernant le blanc cerf et la blanche biche : « A une lieue d'ici, au nord, vous trouverez une clairière, où règne un étrange enchantement... Là, le blanc cerf retrouve sa compagne, une biche à la robe pareillement immaculée. C'est en cette même clairière qu'il nous apparut jadis. Prenez garde à votre âme, car un sortilège emprisonne cet endroit. Puisse votre cœur vous guider en cette épreuve. Adieu, sires chevaliers... » Dame Judica remontera alors sur son maigre palefroi et s'éloignera. Quant au Chevalier sauvage, nos héros n'en entendront plus parler, du moins pour cette aventure. La rencontre avec la dame implorante offrira aux chevaliers de nombreuses occasions d'affirmer leurs traits de personnalité : ils pourront se montrer Miséricordieux ou Cruels, Indulgents ou Rancuniers, Sincères ou Trompeurs, Confiants ou Méfiants, en fonction de leurs actes et de leurs paroles.

Les gardiens de la clairière

Avant de pénétrer dans la clairière, les chevaliers devront affronter une ultime épreuve. Alors que la clairière apparaît déjà au loin, les PJ tombent nez à nez avec un groupe d'étranges chevaliers, au nombre d'un par personnage-joueur. Les mystérieux chevaliers sont montés sur des chevaux à la robe d'un blanc de neige ; leur visage est masqué par leur heaume et leurs écus sont en métal poli, la matière dont sont faits les miroirs. Un jet réussi en Connaissance des faés pourra révéler que, cette fois-ci, leurs adversaires sont des chevaliers de l'Autre Monde. « Halte !, s'écrie l'un d'eux d'une voix désincarnée. Nous sommes les gardiens de la Clairière perdue, où vous ne pourrez pénétrer sans que l'un d'entre vous ne vainque l'un d'entre nous en un combat singulier au premier sang, à cheval et à l'épée. Acceptez le défi, ou passez votre chemin ! » Ces chevaliers faés ne sont qu'une personnification de l'enchantement de la Clairière perdue et du blanc cerf : ils sont les doubles des PJ, et possèdent les mêmes caractéristiques, compétences et traits de personnalité. Chacun est armé d'une épée, d'un écu-miroir et d'une armure étincelante, d'une protection équivalente à celle portée par le personnage-joueur. Le seul domaine où les doubles faés ne dupliquent pas leurs modèles de chair et de sang est celui des Passions, qui sont le propre de l'homme. A la première victoire (au premier sang) d'un des leurs sur son double, les chevaliers pourront accéder à la clairière. Si tous les PJ sont vaincus, ils ne pourront y pénétrer ; ceux qui se risqueraient à passer outre trouveront la clairière vide, perdront 3 points d'honneur et seront frappés de folie, jusqu'à ce que le MJ ait pitié de leur sort. En cas de victoire des PJ, les chevaliers faés ôteront leurs heaumes avant de s'écarter pour laisser passer nos héros. Ceux-ci devront alors réussir un jet de Reconnaître pour réaliser qu'ils se trouvent en

Le Chevalier sauvage

Kymrique, fou, 32 ans.
TAI 16, DEX 12, FOR 16, CON 18, APP ? ; PdV 34 ; Dégâts 5d6 ; Arbitraire 18, Cruel 17, Fier 18, Impulsif 20, Valeureux 19, Honneur 5, Amour (dame Judica) 18, Chasse 18, Vigilance 16, Equitation 17, Epée 18, Lance 19.
Sire Briant est monté sur un chargeur et vêtu d'une cotte de mailles renforcée (12).
Ses chiens ont les caractéristiques suivantes : TAI 12, DEX 20, FOR 13, CON 15, Vitesse 8, PdV 27, Armure 2, Dégâts 3d6, Attaque 12.

face d'eux-mêmes, révélation qui pourra susciter un jet de Pieux/Pragmatique, susceptible de conférer un jet d'expérience dans le Trait dominant. Dès que les PJ auront le dos tourné, leurs mystérieux doubles s'évanouiront.

La Clairière perdue

Une fois parvenus dans la Clairière perdue, les chevaliers retrouveront le blanc cerf, en compagnie d'une blanche biche. Apeurée, elle s'enfuira à l'approche des chevaliers ; il s'agit en fait de dame Flore sous sa forme animale, irrésistiblement attirée par l'enchantement du blanc cerf. Quand, au terme de ces escapades, elle retrouve forme humaine, elle ne conserve qu'un souvenir extrêmement vague et confus de la présence du blanc cerf, qui appartient à sa vie de biche, et non à sa vie de femme. Quant au blanc cerf, il semblera cette fois incapable de s'enfuir et d'échapper à ses chasseurs, comme si la force de l'enchantement dont il fait lui-même partie l'empêchait de fuir ce face-à-face final.

A l'approche des personnages, le cerf redressera sa tête majestueuse et poussera une longue plainte presque humaine, si déchirante qu'elle suscitera chez tous ceux qui l'entendent un test Miséricordieux/Cruel. Ceux qui se sentent Miséricordieux ne pourront se résoudre à occire la bête, tant elle leur semble soudain vulnérable. Ceux dont le côté Cruel l'emporte n'hésiteront pas à la tuer. Les indécis (c'est-à-dire ceux qui ont raté à la fois leur jet de Miséricordieux et leur jet de Cruel) pourront se rappeler, grâce à un jet réussi de Juste, que l'Homme brun, s'il leur a bel et bien dit de « chasser le blanc cerf » et de « rapporter sa dépouille enchantée », n'a jamais parlé de TUER la bête ; ils pourront en outre se souvenir des conseils que l'ermite leur a peut-être prodigués : « Sachez suivre la piste où vous mène votre cœur d'homme. » Si les chevaliers épargnent le blanc cerf, celui-ci disparaîtra comme par magie, laissant sa dépouille enchantée à ceux qui ont eu la clémence de l'épargner. Si les chevaliers choisissent de tuer le cerf, il n'offrira aucune résistance et mourra dans un cri de souffrance qui hantera longtemps les rêves des chevaliers. Quelle que soit leur décision, les chevaliers pourront rapporter une dépouille de blanc cerf au manoir des filles de Gredlon et d'Arianwen. Ils retrouveront leur chemin moyennant quelques jets de Chasse. Le dénouement est proche…

Dénouement

Comme beaucoup de récits arthuriens, *La chasse au blanc cerf* est un conte à la fois moral et symbolique, dont l'issue dépend directement de la voie choisie par les chevaliers.

Si les chevaliers ont occis le blanc cerf et rapporté sa dépouille au manoir, ils apprendront d'un Dwayd fou de douleur que dame Flore a disparu et que la blessure de damoiselle Feunette s'est rouverte. La malheureuse est à l'agonie et succombera finalement, en dépit des efforts désespérés du vieux serviteur et des chevaliers. Si ces derniers partent à la recherche de Flore, ils apprendront bien vite que la blanche biche a été tuée par un jeune chevalier ; même s'ils ne font rien pour en savoir plus, ils entendront conter tôt ou tard le récit des exploits de sire Seriol, désormais marié à la fille de son seigneur, conformément à la promesse de ce dernier. En outre, si les chevaliers avaient juré sur leur Honneur de délivrer dame Flore de l'enchantement, leur cuisant échec leur fera perdre 3 pts d'Honneur.

Si, par contre, les chevaliers ont épargné le blanc cerf et rapportent la dépouille enchantée au manoir, la malédiction sera levée à tout jamais : les deux sœurs seront délivrées, Feunette se remettra de ses blessures et un Amour passionné pourra naître entre Flore et l'un de ses sauveurs. Si plusieurs chevaliers possèdent une Passion d'Amour pour Flore, l'élu sera le plus passionné, au grand dam de ses compagnons. Flore, qui est païenne, acceptera de se convertir à la foi chrétienne pour épouser son bien-aimé, et n'imposera aucune nouvelle épreuve à l'élu de son cœur. Les liens qui l'unissent au chevalier ont été noués par la force de l'enchantement brisé et n'ont que peu de rapport avec les jeux courtois de la « fine amore » en vogue à la cour de la reine Guenièvre. En vertu de ces circonstances exceptionnelles, la Passion de dame Flore pour son bien-aimé sera déterminée sur 3d6+6.

Au cours de l'hiver qui suivra cette aventure, nos chevaliers pourront entendre le récit des exploits d'un jeune chevalier parti chasser la blanche biche avec ses compagnons. Ayant poursuivi la bête aux abois des heures durant, le chevalier finit par perdre sa trace. Alors qu'il se préparait à rebrousser chemin, il trouva, accrochée aux basses branches d'un vieux chêne, la dépouille immaculée de la biche, abandonnée « comme par enchantement ». Rapportant la dépouille auprès de son seigneur, le jeune chevalier ne cacha rien des étranges circonstances de son aventure. Touché par la modestie et la bonne foi du jeune homme, son suzerain décréta qu'après tout il avait rempli les conditions de la promesse, puisqu'il avait bel et bien chassé la blanche biche et rapporté sa dépouille, qu'importe qu'il l'ait tuée ou non ! Le seigneur offrit donc la main de sa fille à son jeune vassal. Si les chevaliers cherchent à connaître le nom de l'heureux élu, ils apprendront qu'il s'agit de sire Neddig, le courtois compagnon de l'odieux sire Seriol : tout est donc bien qui finit bien !

Voici les gains de Gloire auxquels pourront prétendre les chevaliers :

- Pour avoir résisté aux âmes en peine : 20 points
- Pour avoir résisté au pouvoir de la fontaine aux Songes : 10 points
- Pour chaque réussite critique en Chasse obtenue lors de la poursuite du blanc cerf : 20 points
- Pour chaque chien tué au cours du combat contre le Chevalier sauvage : 10 points
- Pour avoir vaincu le Chevalier sauvage : 200 points
- Pour avoir vaincu son double à la Clairière perdue : 20 points (il s'agit d'un combat au premier sang)
- Pour avoir tué le blanc cerf : 100 points
- Pour avoir épargné le blanc cerf : 200 points
- Pour avoir épousé dame Flore : 300 points.

Postface

Si vos joueurs sont déjà des chevaliers aguerris et chevronnés, et si le thème de *La chasse au blanc cerf* vous a séduit, rien ne vous empêche de transformer cette aventure en mini campagne, étalée sur deux ou trois séances de jeu et sur plusieurs mois de la vie des personnages. Voici quelques indications pour développer la trame de ce récit :

— Supprimez le personnage de l'Homme brun. En l'absence de l'ermite, la seule personne susceptible de renseigner les chevaliers quant à la manière de briser l'enchantement pourrait bien être l'une des grandes figures de la magie arthurienne : Morgane, la dame du Lac, voire Merlin lui-même. Evidemment, aller quérir l'avis de l'un de ces hauts personnages n'est pas une simple formalité et peut tout à fait fournir la matière d'une aventure à part entière : un long voyage semé d'embûches et de périls, avec au bout du chemin une quête à accomplir en échange des précieux renseignements, ou peut-être un serment d'obédience liant les chevaliers pour un an et un jour, etc.

— Développez les rôles joués par sire Neddig et sire Seriol. Le premier pourrait fort bien devenir un ami fidèle, susceptible de prêter un jour assistance aux personnages, ou au contraire de requérir leur aide ; à l'opposé, le second pourrait devenir l'ennemi juré des personnages, pour une raison ou une autre, et chercher à se venger d'eux, par exemple au cours d'un tournoi. Les différences sensibles de caractère entre Seriol et Neddig pourraient fort bien un jour dégénérer en véritable conflit, auquel il ne serait guère difficile de mêler les personnages…

— Développez le caractère magique du blanc cerf. Dans les nombreux récits celtiques ou médiévaux où il apparaît, il est presque toujours le signe avant-coureur d'un passage du héros dans l'Autre Monde : pourquoi ses traces n'entraîneraient-elles pas nos chasseurs dans le royaume des faés, où pourraient les attendre de nombreux périls à surmonter, adversaires à affronter et mystères à résoudre avant de retrouver le monde des hommes et la piste de leur gibier ?

Remerciements:
Sylvie, Philippe et Chrétien de Troyes.

Petit lexique de chasse

L'art de la chasse utilise un vocabulaire extrêmement spécialisé, généralement peu connu des rôlistes, davantage familiarisés avec le langage de l'art de la guerre. Vous trouverez ci-dessous une cinquantaine de termes extraits du « jargon » des chasseurs, qui vous aideront à insuffler plus de vie et de « couleur » dans vos parties de chasse médiévales.

Abois : cris de la meute au moment où elle entoure la bête ; par extension, situation de la bête ainsi entourée.
Affaitage : action, art d'affaiter ; on dit aussi « affaitement ».
affaiter : dresser un faucon pour la chasse.
Affût : endroit où le chasseur s'embusque pour attendre le gibier ; par extension, l'attente elle-même.
Andouiller : ramification des bois du cerf.
Bauge : gîte fangeux de certains animaux, particulièrement du sanglier.
Bigles : chiens bassets à jambes droites.
Brocard : cerf ou chevreuil mâle, âgé environ d'un an.
Cor : andouiller.
Courre : ancienne forme du verbe courir, utilisé notamment dans l'expression « chasse à courre ».
Créance : fidélité et fiabilité d'un chien de meute.
Curée : portion de la bête que l'on donne à la meute ; par extension, le fait de donner la curée, le moment où elle est donnée.
Dague : défense de sanglier, désigne aussi les premiers bois portés par un cerf, vers sa seconde année.
Daguet : jeune cerf ou jeune daim dans sa seconde année.
Débucher : faire sortir un gibier d'un bois ou d'un taillis, débusquer ; en parlant d'une bête, sortir d'un bois ou d'un taillis ; le « débuché » ou « débucher » est le moment où la bête débuche.
Déchaussures : traces de pas et de griffes d'un animal.
Dogues alains : race de chiens de guerre.
Emerillon : petit faucon de chasse.
Empaumure : partie supérieure de la tête du cerf d'où partent les bois.
Forlonger : en parlant de la bête que l'on traque, distancer de beaucoup la meute, ou s'écarter de ses parages habituels. « Aller de forlonge » : distancer la meute. « Chasser de forlonge » en parlant du chasseur : suivre de loin la voie de l'animal.
Gerfaut : oiseau rapace diurne de grande taille au bec très crochu, qui niche dans les falaises ou sur les arbres, très estimé en fauconnerie. Originaire des pays nordiques.
Griffons : chiens de chasse à poils longs et broussailleux, surtout utilisés pour l'attaque du sanglier.
Hallali : cri de chasse, qui annonce que la bête poursuivie est aux abois ; ce cri lui-même ou la sonnerie de cor qui le remplace ; par extension, le dernier temps de la chasse, lorsque la bête est mise à mort.
Hampe : Poitrine du cerf.
Harde : troupe de bêtes sauvages vivant ensemble, « une harde de cerfs ». Désigne aussi les liens servant à attacher les chiens par quatre ou par six et les groupes de chiens ainsi formés.
Harpaille : troupe de biches et de jeunes cerfs ; on trouve aussi le masculin « harpail ».
Hère : jeune cerf de six mois, avant la pousse des dagues.
Hure : tête coupée de sanglier.
Lancer : faire sortir une bête de son gîte ; on dit aussi « forlancer » ; utilisé comme nom, désigne l'action de lancer la bête, le lieu ou le moment de la chasse où le gibier est débusqué ainsi que la sonnerie de cor correspondante.
Lever : synonyme de « lancer », pour le petit gibier.
Lévriers : chiens à jambes hautes, au corps allongé, à l'abdomen étroit, au museau effilé, réputés pour leur agilité et leur rapidité.
Longes : liens retenant le faucon au gantelet du chasseur.
Mâtins : grands et gros chiens de chasse ou de garde ; les mâtins de Tartarie, énormes chiens couleur feu, étaient employés pour la chasse à l'auroch.
Merrain : tige centrale de la ramure du cerf.
Parages : endroits habituellement fréquentés par une bête.
Pèlerin : faucon commun.
Perche : bois du cerf.
Rameuter : regrouper les chiens en meute, en rassemblant ceux qui s'étaient dispersés.
Ramure : bois du cerf.
Refuir : en parlant de la bête, revenir sur ses pas afin de donner le change aux chasseurs ; tourner les talons, faire volte-face.
Refuite : action de refuir.
Rembucher : en parlant de la bête, rentrer dans les bois ; en parlant du chasseur, faire rentrer la bête dans les bois : « Le cerf se rembuche » ou « les chasseurs rembuchent le cerf ».
Remise : lieu, taillis où le gibier s'arrête ; par extension, retraite du gibier en ce lieu.
Sacre : variété de faucon utilisé à la chasse, on parle aussi de « sacret » ou de « tiercelet ».
Souille : bourbier où le sanglier aime à se vautrer.
Talbots : chiens de chasse de grande taille à la robe noire.
Tiercelet : mâle de certains oiseaux de proie, plus petit d'un tiers que sa femelle.
Traque : action de traquer.
Traquer : poursuivre la bête en resserrant toujours le cercle que l'on fait autour d'elle ; on dit aussi « forcer » la bête.
Vénerie : art de la chasse à courre ; administration des officiers de chasse.
Veneur : officier de la vénerie d'un noble qui s'occupe des chasses à courre. Grand Veneur : chef d'une vénerie.
Viander : en parlant du cerf, pâturer.
Voies : lieux par lesquels est passée la bête ; piste, traces.

A ceux que la chasse au Moyen Âge intéresse, je conseille la lecture de la superbe nouvelle de Gustave Flaubert *La légende de saint Julien l'Hospitalier* contenue dans le recueil *Trois Contes* et de laquelle sont extraits de nombreux termes de ce lexique.

AIDE DE JEU

texte
François Perrinel
et Philippe Monot
illustration
Bernard Bittler

HAUTE SURVEILLANCE

Pour Mercenaires

Ce scénario est plutôt axé sur les capacités des personnages (3 à 5) à user de ruse et de subtilité. Ils seront pris entre deux organisations puissantes et antagonistes qui chercheront à leur barrer la route.

Prologue

Les personnages sont actuellement au chômage technique. Enfin, le téléphone sonne. Si un PJ ne dispose pas de l'ustensile en question, il sera prévenu par fax. Une suave et masculine voix se fait entendre au bout du fil, le correspondant parlant un anglais chargé d'insupportables intonations américaines : « Monsieur (ou Madame) untel (ici le nom du PJ), j'ai une mission délicate à vous confier ; il s'agit d'enlever une personne et de la protéger contre certains fâcheux qui ne manqueront pas de vous mettre des bâtons dans les roues. Si vous êtes d'accord, un jet privé vous emmènera à Santa Fe où, nous rencontrant, je serai à même de vous fournir de plus amples informations. Combien ? 10 000 $ américains pour couvrir les frais, ainsi que la somme de 50 000 $. Je paye d'avance et en liquide 50 % de la prime, le reste après le travail. »

S'il y a négociation sur le prix, il faut que cela se passe de façon individuelle. Considérez qu'un jet de marchandage Dif. 6, 7, 8, 9, 10 réussi permet d'obtenir une couverture de frais de 11, 12, 13, 14, 15 000 $ et 55, 60, 65, 70, 75 000 $ de prime.

Rappelez aux personnages que l'interlocuteur attend une réponse. Si celle-ci est positive, il donne une date et une heure de rendez-vous pour rejoindre le jet (de préférence le lendemain). Toutes les formalités seront prises en charge par l'employeur et aucun problème ne sera rencontré pour faire passer les équipements « lourds » ou « douteux ».

Le rendez-vous

Santa Fe. Un Learjet 55 avec chacun un PJ à son bord se pose tous les quarts d'heure jusqu'à ce que tous les personnages soient présents ; cela donne un aperçu des possibilités financières de l'employeur. Les avions vont se ranger devant un hangar sur lequel est inscrit « Wingham & Co ». Des hommes en bleu de travail sortent du hangar par une imposante double porte, laquelle restant béante, permet de remarquer à l'intérieur deux hélicoptères et du matériel d'entretien. Deux Cadillac Sixty Spécial sont garées devant le hangar. Une personne sort de l'une d'elles et attend. C'est un homme d'âge mûr, de taille moyenne, brun aux yeux marrons, qui porte un costume anthracite et une cravate de couleur vive, exprimant son manque de goût. Les PJ descendent des avions et sont accompagnés par des hôtesses de bord jusqu'à l'homme en question.

« Bonsoir, je suis Mr Davis. J'espère que vous avez fait bon voyage, dit-il de façon plus cérémonieuse que cordiale, nous allons vous accompagner à l'hôtel Holiday Inn de Santa Fe où des chambres sont réservées. Vous pourrez vous y reposer et demain matin à 9 h00, je vous prierai de vous présenter dans la salle de conférence n° 6 de l'hôtel ; nous pourrons alors tout à loisir parler de l'affaire. »

Cela dit, il invite d'un geste large les PJ à prendre place dans les véhicules, tandis que les hommes en bleu de travail s'occupent de charger les bagages. Il y a une heure de route, mais tout dans les voitures est prévu pour ne pas s'ennuyer : bar, télévision, magnétoscope, chaîne hi-fi, etc. Mr Davis reste coi, et, en réponse aux questions des PJ, se contente de dire : « Demain, 09 h00, salle de conférence n° 6 », avec son horrible accent de cowboy. Des chauffeurs, les PJ ne tireront rien du tout, vu qu'ils ne savent rien.

Les voitures se garent devant l'hôtel, tout le monde en sort, les bagages suivent. Davis accompagne les PJ jusqu'à leurs chambres, au 4e étage, puis sort une dernière fois de son mutisme : « Une table au restaurant panoramique a été réservée à votre intention pour ce soir. Cependant couchez-vous tôt ; le petit déjeuner sera apporté à 07 h30. Bonne soirée. »

Puis, avant de tourner froidement les talons, et au cas où certains PJ aient eu les oreilles bouchées, il répète une dernière fois : « Demain matin à 9 h00, salle de conférence n° 6. »

Est-il bien nécessaire de décrire le décor somptueux du restaurant panoramique, de son bar et de son ambiance fastueuse ? Oui, ça vaut le coup ! ; les PJ ne sont décidément pas tombés sur un employeur chiche. L'établissement, situé au 8e étage de l'hôtel, est circulaire, et une terrasse donnant sur la ville et ses lumières constitue le tiers de sa surface. Son énorme baie vitrée donne sur les jardins et la piscine.

De superbes lustres de cristal ceinturés de moulages de marbre prodiguent une riche et vive lumière, faisant tout briller et scintiller dans l'immense salle, jusqu'à la moindre petite surface polie. Les couverts sont en argent et les nappes en satin, le mobilier de style baroque, les serveurs en livrée style Renaissance et les cuistots en jeans et baskets (c'est pour cela qu'ils restent dans les cuisines). Musique : Bach, Stravinski, Hayden... Menu : de la langouste à l'Andalouse jusqu'au saumon aux épices (entier, le saumon), laissez les PJ se prendre pour Onassis puisque de toute façon, la note reviendra à l'employeur. Il va sans dire que si les PJ débarquent attifés comme les cuistots, c'est-à-dire pas vraiment dans le coup, ils se sentiront un peu hors sujet. Personne pourtant ne les empêchera d'entrer, mais les regards inquisiteurs se feront nombreux.

Après ce plantureux repas, la panse rebondie, les PJ se préparent à une bonne nuit de sommeil, à moins bien sûr qu'ils n'aient d'autres projets. S'ils décident de visiter Santa Fe by night, ils seront peut-être déçus, vu qu'il n'y a absolument aucune activité en dehors de l'ambiance bon enfant de quelque sombre bouge où on leur servira un verre de tequila accompagné d'une rondelle de citron et d'un peu de sel.

Demain 9 h00...

A moins qu'ils se trompent d'horaire, les PJ se présentent donc au rendez-vous. La salle de conférence n° 6 est une large pièce en rectangle pouvant contenir cinquante auditeurs. Tout au fond : une estrade, un grand tableau blanc et un bureau derrière lequel sont rangés dix sièges. Mr Davis sort de la salle au moment où les PJ poussent la porte pour y entrer. Tout en fronçant les sourcils, Davis profère un « ha ! » de soulagement ou de contentement, car il est « exactement 9 h02 » et il s'apprêtait à aller les chercher dans leurs chambres. Il accompagne donc les PJ jusqu'à l'estrade où se trouvent trois hommes, et fait les présentations.

« Voici, dit Davis avec son accent à déchirer les tympans, M. Thomas Périgueux, inspecteur principal de la Police française affecté à Interpol ; Sir Colin Mayard, votre bailleur de fond, industriel et loyal sujet de sa Gracieuse Majesté la reine Elizabeth II d'Angleterre. C'est Sir Mayard qui finance entièrement cette opération, ayant librement décidé de mettre sa fortune au service de la lutte contre le crime. Et enfin M. Antonio Alfiéri qui est... euh... dilettante. » A ces derniers mots, Davis se racle légèrement la gorge.

Thomas Périgueux, s'incline, très raide, la face crispée, et est le seul à ne pas serrer la main aux PJ si ceux-ci la lui tendent. C'est un homme au regard froid, aux traits tirés, et semblant avoir la quarantaine. Il est vêtu d'un trois-pièces BCBG, d'une chemise en soie et d'une cravate bleu sombre.

Sir Colin Mayard, par contre, adresse un salut des plus respectueux aux PJ, accompagné d'un fort suave « enchanté, vraiment ! » où l'on distingue un accent « high society » londonien. La cinquantaine grisonnant ses cheveux et son énorme moustache, Sir Mayard a le regard pétillant d'un enfant passionné par une nouvelle expérience. Il est vêtu d'un somptueux costume redingote en satin de couleur marine, porte avec une élégance infinie un monocle en or à son œil gauche. Une chaînette traîne sur le bas de sa redingote et plonge dans une petite poche. Sir Mayard est impeccable du point de vue vestimentaire, et ses manières sont calculées et nuancées avec le plus grand raffinement.

Antonio Alfiéri est également impressionnant, mais pas de la même façon. En fait, il ressemble à un croque-mort à la retraite qui aurait gardé une certaine nostalgie des

Géographie

Le Nouveau-Mexique est un État des États-Unis. Sa superficie est de 315000 km², sa population de 1 300 000 habitants dont un tiers vit à Albuquerque. Santa Fe est la capitale administrative bien qu'elle ne compte guère que 70 000 habitants. Sinon, le reste du Nouveau-Mexique est un immense désert truffé de réserves indiennes dépeuplées.

Tim Novak, 35 ans

DE 14 ; AG 12 ; PE 14 (RE 13) ; Survie 10 ; Pdv 19 ; Armes de guerre 7 ; Pistolets 8 ; Conduite de combat 7 ; Corps à corps 7.
Il est équipé des deux armes citées dans le texte.

Karl Henser, 37 ans

DE 13 ; AG 12 ; PE 13 (RE 12) ; Survie 12 ; Pdv 18 ; Armes de guerre 6 ; Pistolets 9 ; Conduite de combat 6 ; Corps à corps 8.
Il est équipé des deux armes citées dans le texte.

Deborah Harling, 19 ans

DE 10 ; AG 10 ; Pe 12 (RE 9) ; Survie 0 ; Pdv 14.
Pas d'arme.

MERCENAIRES

Le shérif

PE 12; DE 12; Pdv 17;
Fusil à pompe 5; Pistolet 5;
Conduite de combat 5.
Armes : Winchester Defender avec Slug, Ruger GP100.

Ses adjoints

PE 11; DE 10; Pdv 15;
Fusil à pompe 3;
Pistolets 3;
Conduite de combat 2.
Armes : les mêmes que leur chef.
Les quatre hommes disposent de trois voitures de patrouille similaires à des Renault 21 Turbo (modèles américains non décrits).

Les maffieux

Comptez trois ou quatre groupes avec une voiture chaque. Les caractéristiques suivantes sont standard; vous pouvez les modifier à loisir.
DE 10; AG 10; PE 10;
Armes de guerre 3;
Pistolets 4.
Armes (pour chaque groupe) : 1 Ingram 45, 1 Uzi,1 M16 A1, 1 Colt 1911.

instants les plus passionnants de son métier. C'est un petit vieillard d'au moins soixante ans, victime d'une calvitie en phase finale et d'un nombre incalculable de rides qui sculptent son visage. Il porte de façon ostensible une chaîne autour du cou, au bout de laquelle pend un petit crucifix en or. Sa main est plus froide encore que son apparence, et les PJ s'en aperçoivent puisqu'il la leur tend derechef lorsque Davis en vient à le présenter. Il ne semble pas réagir à la fonction de « dilettante » qui lui est attribuée par un Davis qui visiblement, a cherché ses mots avant de le présenter ainsi.
Les présentations faites, Davis invite les PJ à prendre place au premier rang en face de l'estrade, et annonce : « MM. Alfiéri et Périgueux vont vous expliquer ce qu'ils attendent de vous. M. Alfiéri, je vous cède la parole. »
Non sans quelque difficulté, Alfiéri se lève et commence à parler avec une voix cassée et un fort accent italien : « J'irai droit au but : je suis un ancien ponte de ce que vous appelez la Mafia, bien que ce terme soit tabou pour nous et que nous l'appelions le Syndicat, cela ne change rien aux choses. Donc, utilisez le nom qui vous conviendra, je m'en fiche. Je suis vieux, et Dieu me rappellera bientôt à lui ; la maladie ronge ce qui me reste de vitalité... » Périgueux, intervenant brusquement : « Bon, venons-en au fait, sans vouloir vous commander ! »
— « Bene, bene... Alors, au fait : Dieu m'est récemment apparu et... »
— « Vos affaires de mysticisme ne regardent que vous, Alfiéri, ces messieurs sont là pour s'enquérir de leur mission !... »
— « Soit, mais je pense qu'il est important de préciser comment j'en suis venu à quitter le Syndicat et... » Et sur ce, il va s'asseoir au fond de la salle.
Périgueux, se redressant d'un coup sur son siège : « Bon, fermez-la, maintenant, ça suffit comme ça les sénilités ! » Puis il se tourne vers les PJ alors qu'Alfiéri se renfrogne : « Ecoutez-moi ! Mike Spandrozi est un parrain notoire dont l'influence s'étend jusqu'en Floride. Nos amis et collègues de la DEA (Drug Enforcement Agency) l'ont récemment arrêté dans son ranch, à Los Alamos, sur la base d'un témoignage précis, celui d'une jeune fille nommée Deborah Harling. Il est accusé, entre autres, d'avoir assassiné le père de ladite jeune fille. Mlle Harling devant témoigner dans quinze jours, elle a été placée sous la protection du FBI qui est censé la protéger jusqu'au procès. Sans son témoignage, dont le contenu ne vous concerne pas, toute l'accusation s'effondre et Spandrozi risque d'être libéré. Or, Alfiéri m'apprend que Spandrozi s'est alloué les services du chef de la protection des témoins du F.B.I. Donc, les deux agents chargés de la surveillance devant tenir leur supérieur au courant de tous leurs déplacements avec la fille, des tueurs, s'il en est comme nous le soupçonnons, n'auront aucune difficulté à retrouver leur victime et à s'en débarrasser. »
Là dessus, Sir Mayard prend le relais, avec son accent pointu : « Nous allons maintenant vous informer de l'endroit où se trouvera le témoin demain soir. Vous vous y rendrez et vous... euh... kidnapperez la jeune demoiselle au nez et à la barbe des agents du F.B.I., sans les navrer aucunement je vous prie. Vous la garderez ensuite à l'abri vous-mêmes. Le jeudi 27 de ce mois à 15 h00 exactement, date et heure du procès, vous l'accompagnez au palais de Justice de Santa Fe. Et votre travail, messieurs, sera terminé. Attention cependant ; la... euh... « Syndicat », n'est-ce pas, et notamment les hommes de main de Mister Spandrozi doivent déjà savoir où Miss Harling se trouvera demain. So, take care of you, Guys !... De plus, vous aurez sans aucun doute sur le dos les investigateurs du FBI et la police locale qui ne vous feront pas de cadeaux. Aussi, je vous conseille, et ce pour les quinze jours qui vous séparent du procès, de ne pas trop vous attarder à faire du shopping !... Ha, ha, ha ! »
La boutade n'ayant fait rire que Sir Mayard, Périgueux reprend la parole : « La Mafia a beaucoup de moyens, alors faites attention à vous car les indicateurs de Spandrozi sont nombreux et ses hommes bien équipés. La police dispose également de moyens non négligeables et les hommes du FBI et de la DEA sont surentraînés. Autre chose ; s'il vous arrive quoi que ce soit de fâcheux, inutile de nous contacter. Cette réunion n'a jamais eu lieu, personne ici présent ne vous connaît, et de toute façon il n'existe aucun dossier officiel sur cette affaire de corruption. En d'autres termes, vous serez seuls. Des questions ? »
Il marque une pause puis reprend : « M. Davis va remettre à chacun de vous deux enveloppes ; la première contient votre allocation en frais, la deuxième, 50 % de votre prime en liquide. »
Pendant que Davis remet leurs enveloppes aux PJ, Périgueux sort de sa mallette un dossier, d'où il extrait quelques documents : « Bien. Mlle Harling ainsi que les agents fédéraux Tim Novak et Karl Henser qui sont chargés de la protéger, seront au *Blue Bull's Motel* à Sandia Crest, demain à partir de 19 h00. C'est du moins ce que leur programme prévoit. » Et il tend une pochette aux PJ : « Voici maintenant une photo de Mlle Harling, ainsi que deux photos d'identité ; celles des agents Novak et Henser. » Puis il range ses affaires et se lève. « Voilà, j'espère pour cette jeune fille que vous réussirez. Aujourd'hui, vous avez été sollicités mais sachez bien que s'il n'en tenait qu'à moi, je pendrais haut et court tous les vautours de votre espèce. » Sans autre forme de politesse, et à moins qu'un PJ ne décide de lui faire manger sa cravate (déconseillé tout de même, vu la situation...), il sort de la salle suivi par Alfiéri.
Davis et Mayard se lèvent à leur tour. Davis informe les PJ que le reste de leur prime leur sera donnée le jour du procès, lors de leur arrivée au palais de Justice. Il leur donne un numéro, le sien, au cas où les PJ aient besoin de connaître les mouvements futurs de Mlle Harling. Puis il prend congé, Mayard avec lui.

Pour comprendre

Les événements antérieurs à la réunion se sont déroulés comme suit. Alfiéri, repenti de la Mafia, affirme haut et fort avoir été touché par la grâce de Dieu, raison pour laquelle il décide de terminer ses vieux jours en luttant contre l'Organisation dans laquelle il a passé sa vie. Il a récemment appris que Spandrozi s'est alloué insidieusement les bonnes grâces du chef de service de la protection des témoins du FBI afin d'être au courant de tous les déplacements de Mlle Harling, de manière à pouvoir la supprimer au moment le plus propice. Fort de ce renseignement, Alfiéri en informe Thomas Périgueux, inspecteur principal de la Police française affecté à Interpol. Les deux hommes contactent rapidement M. Davis en sa qualité d'attorney général (procureur général) chargé de l'affaire Spandrozi. Davis estime qu'une procédure légale prendrait trop de temps au vu de l'état pressant de la situation, et propose l'emploi de mercenaires pour couvrir l'affaire avant d'entamer une enquête administrative. Mais il faut de l'argent, beaucoup d'argent pour s'allouer les services de mercenaires. Aussi décide-t-il de contacter un richissime industriel anglais, aristocrate de surcroît, qu'il compte parmi ses amis. Il sait que Colin Mayard, l'industriel en question, n'ayant pas d'héritier, met sa fortune au service de la lutte contre le crime. Alfiéri, Périgueux et Davis informent Colin Mayard de l'affaire, et celui-ci accepte de financer l'opération : engager des mercenaires pour veiller sur Deborah Harling. C'est Périgueux, ayant accès à certains dossiers, qui se charge de choisir les mercenaires. C'est un travail qui ne lui plaît que moyennement, vu qu'il a tendance à proscrire ce genre de procédés « hors normes ». Il transmet tout de même les instructions à Davis qui se charge de contacter les PJ et d'organiser la rencontre à Santa Fe.

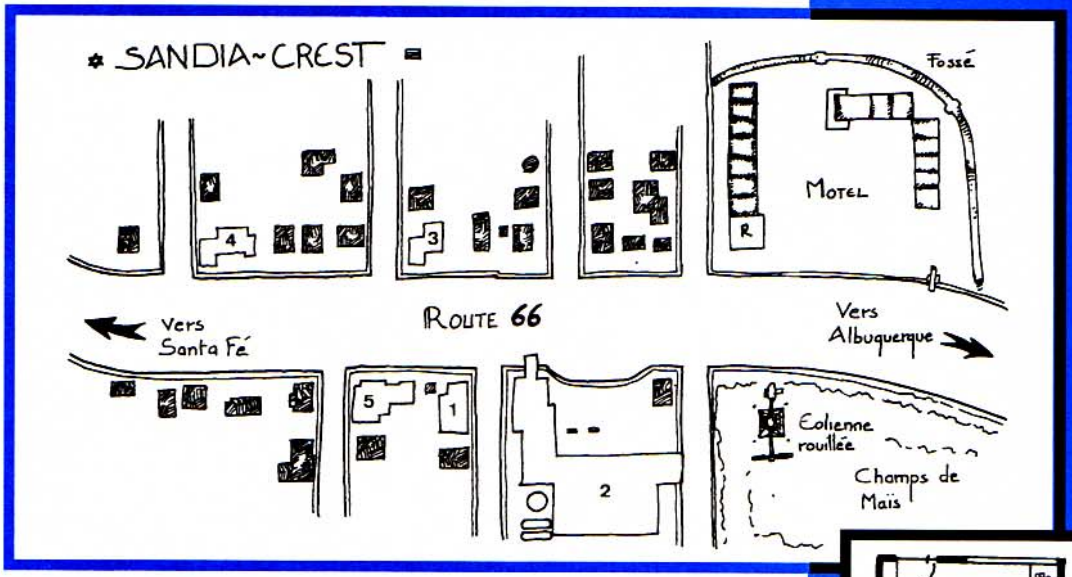
Sandia Crest

Située à environ 40 km au sud de Santa Fe, Sandia Crest est une petite ville typique du Nouveau-Mexique ; les maisons semblent sortir d'un western mexicain avec leurs murs blancs, leurs toits plats et leurs poutres jaillissant des façades. Peu d'habitants, à peine deux ou trois mille, un shérif un peu borné et quatre assistants, une pharmacie, un drugstore, un fast-food, une station-service, une cantina, une armurerie (on est au Nouveau-Mexique, les gars !) et... un motel.
Unique lien avec l'extérieur, la route 66 venant de Santa Fe traverse la petite ville et continue vers Albuquerque au sud, comme si rien n'avait entravé son tracé.
Si les PJ se mettent en tête de surveiller les faits et gestes du shérif, ils pourront réunir les informations suivantes :
— De jour, la permanence est de trois hommes : le shérif et deux adjoints. L'un

d'eux tient le poste pendant que le deuxième et le shérif patrouillent dans deux voitures jusqu'à 10 kilomètres au sud et au nord de la ville. En fait les limites du district.
— La nuit, un adjoint tient le poste pendant que l'autre patrouille en voiture dans la ville.
Le *Blue Bull's Motel*, situé à la sortie de la ville vers Albuquerque. Il est signalé par une enseigne lumineuse bleue, où la plupart des néons se sont mis en grève depuis longtemps. L'établissement est constitué de deux longs bâtiments se faisant face. D'apparence douteuse, l'architecture est de style « néo-préfabriqué » ; une veilleuse est disposée au-dessus de chaque porte de chambre.
Le bâtiment côté route comprend le bureau d'accueil où l'on trouve un distributeur de boissons, et sept chambres donnant sur le terre-plein central, caillouteux et poussiéreux, qui fait office de parking. L'autre bâtiment comprend neuf chambres. Toutes sont à deux lits et disposent d'une petite salle de bains. La fenêtre et la porte donnant toutes les deux sur le terre-plein central sont doublées d'une moustiquaire. Le seul accès audit terre-plein est la route 66, qui du reste est assez peu fréquentée.
Le motel est actuellement occupé comme suit :
— Chambre 5 : Un jeune couple avec une Jeep Cherokee immatriculée dans le Nouveau-Mexique.
— Chambre 6 : Un voyageur de commerce avec une Buick Park Avenue immatriculée dans le Texas.
— Chambre 10 : Un touriste français avec une XM V6 immatriculée à Paris.
— Chambre 13 : Un golden-boy en voyage avec sa secrétaire. Il a une Corvette ZR-1 bleu sombre. Immatriculation : N.Y.
Maintenant que les PJ peuvent élaborer un plan d'action, il est bon de donner les paramètres du premier groupe « adverse » de PNJ : le FBI. Ceux-ci, intelligemment, ont prit leurs précautions :
— Ils ont réservé les chambres 1 et 9. Novak est avec la jeune fille dans la chambre 9, et Henser est dans la 1.
— Deborah est grimée en vieille femme, avec perruque, fausses lunettes, canne, etc. Les agents ont placé plusieurs traceurs dans ses vêtements, ce qui leur permettra d'avoir une chance de la récupérer si elle venait à disparaître.
— Novak conduit une Buick Park Avenue. Elle est équipée d'un téléphone et d'une CB Deborah voyage à l'arrière, allongée. Sur le siège avant et sous une veste en tweed, un Beretta 92 F et un Heckler & Koch MP5A3.
— Henser suit à une distance de 50 mètres environ, dans une Jeep Cherokee limited, également équipée d'un téléphone et d'une CB. Entre les deux sièges avant, il dispose d'un M16 A2. Il garde son PA, un SIG P228, posé entre ses jambes.
De plus, si vous disposez du module *Opération Aigle blanc* considérez que les deux agents ont un gilet pare-balles de type B, et Deborah un gilet de type A.

22 v'là les flics !

Voici les événements tels qu'ils doivent se dérouler, à moins que les PJ ne sèment le chaos.
A 19 h00 précises, la Buick se gare devant la réception. Novak coupe le moteur et attend deux minutes l'arrivée de la Cherokee.



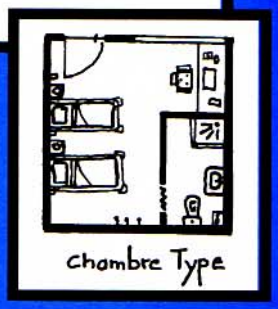
Lorsque celle-ci s'arrête devant l'entrée du terre-plein, Novak descend de sa voiture, va chercher les clés de la chambre 9 à la réception, remonte dans la Buick et effectue une marche arrière jusqu'à sa chambre. La voiture est donc en position de départ. A ce moment seulement, Henser vient se garer devant la chambre 1, en marche arrière également. Novak fait entrer Deborah dans la chambre, entre après elle, verrouille la porte et tire les rideaux. Henser prend alors sa clé et entre dans sa chambre. Tout au long de la manœuvre, les deux hommes portent un sac de sport en bandoulière, contenant le HK pour l'un et le M16 pour l'autre, prêts à l'emploi. Une fois dans leur chambre, les deux hommes mettent un casque micro-écouteur avec un émetteur à la ceinture, de sorte qu'ils sont en permanence en communication.
Henser ne dormira qu'à partir de 2 h00 du matin, et Novak de 20 h30 à 2 h00 en ayant placé une chaise derrière la porte. Deborah s'endormira vers 21 h00 et se réveillera à 7 h00 le lendemain. A 8 h00, la petite troupe lèvera le camp.
Il reste à espérer que les PJ aient réussi l'enlèvement avant le lendemain 8 h00 ; sinon, ils en seront quittes pour contacter Davis et s'enquérir de la prochaine destination de Deborah.
La Mafia n'interviendra pas à Sandia Crest, pour des raisons qui restent obscures en ce qui concerne les PJ. En fait, en termes de jeu, si les maffieux débarquent dans le motel, le maître de jeu va devoir rapidement se polymorpher en ordinateur pour parvenir à gérer le chaos qui va s'ensuivre.
Cependant, signalons que les hommes de Sprandozi connaissent, en plus de ses déplacements, les fréquences des traceurs placés sur Deborah.

Après l'enlèvement

Henser et Novak, s'ils sont encore de ce monde, demanderont à leur supérieur de transmettre les fréquences des traceurs à tous les services de police qui seront susceptibles de collaborer à la recherche. Ce qu'il ne fera pas vraiment, le vilain bonhomme transmettant de fausses fréquences. Par contre, les maffieux auront les bonnes, mais il leur faudra à chaque mouvement des PJ, deux à quatre jours pour pouvoir les localiser, cela étant dû à la faible portée des traceurs.
Si les PJ se débarrassent des vêtements de Deborah ou s'ils éliminent quelques mafiosi, ils seront tranquilles jusqu'au jour du procès, quelle que soit la nature de la planque.

Le jour du procès

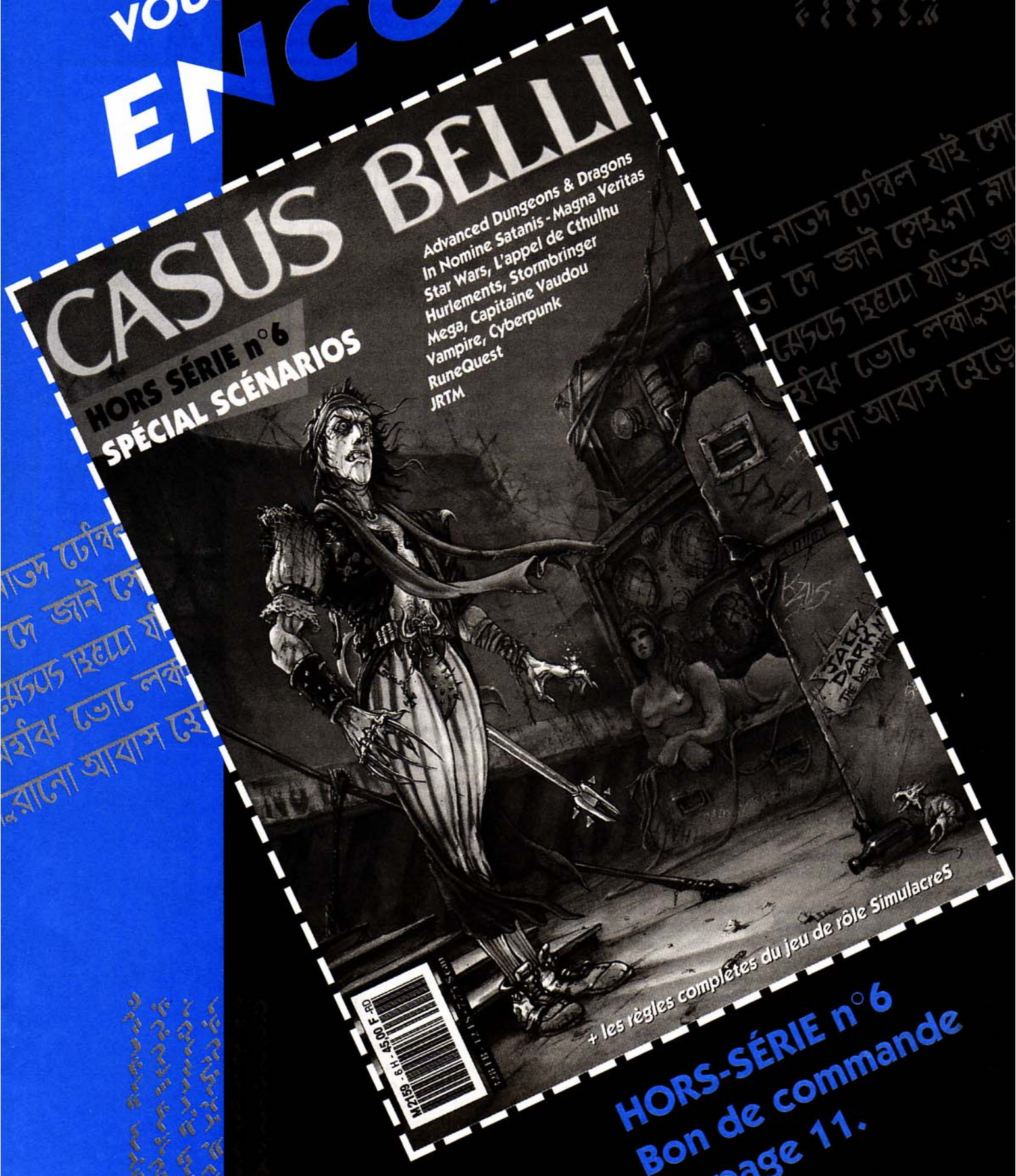
A leur arrivée au palais de Justice de Santa Fe, Davis les attend en bas de l'escalier extérieur. Comptez qu'il y a vingt marches à l'escalier, dix policiers de chaque côté et des journalistes partout. De plus, une dizaine de tireurs d'élite se trouvent sur les toits. L'un deux a été soudoyé pour abattre Deborah à son arrivée ; il ne tirera que s'il le peut, les PJ pouvant la protéger de diverses manières.
Si les joueurs ont bien opéré, considérez qu'il ne la tue pas mais qu'il la blesse légèrement. Elle est menée immédiatement dans l'enceinte du palais. Pendant que le tireur soudoyé encaisse une vingtaine de bastos de la part de ses collègues, Davis et Mayard payent les PJ et les remercie chaudement. Ils se sont faits deux amis : un procureur général et un milliardaire luttant contre le crime. Ça peut servir.
Sprandozi ? Le procès terminé, on pourra lire dans les journaux qu'il a écopé de deux cent soixante-dix-huit années de prison tout compris.



1. Bureau du shériff
2. Garage/Station service/ bar routier/terre-plein poussiéreux
3. Armurerie
4. Pharmacie
5. Cantina/Fastfood

R. Réception motel (seize chambres).

VOUS EN VOULEZ ENCORE?



HORS-SÉRIE n°6
Bon de commande
en page 11.

BIENVENUE DANS LES OMBRES

DE · LA · 2ème · EDITION · AMERICAINE VERSION · FRANÇAISE

Shadowrun ™ & © 1989 FASA Corporation. Tous droits réservés. Version française publiée par Descartes avec l'autorisation de FASA Corporation.

Les Figurines RAL PARTHA pour Shadowrun sont disponibles non peintes dans votre boutique spécialisée ou par correspondance

Je souhaite recevoir SHADOWRUN, 2e édition au prix de 249 F. franco.
Ci-joint mon règlement de 249 F. à l'ordre de JEUX DESCARTES,
1 rue du colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

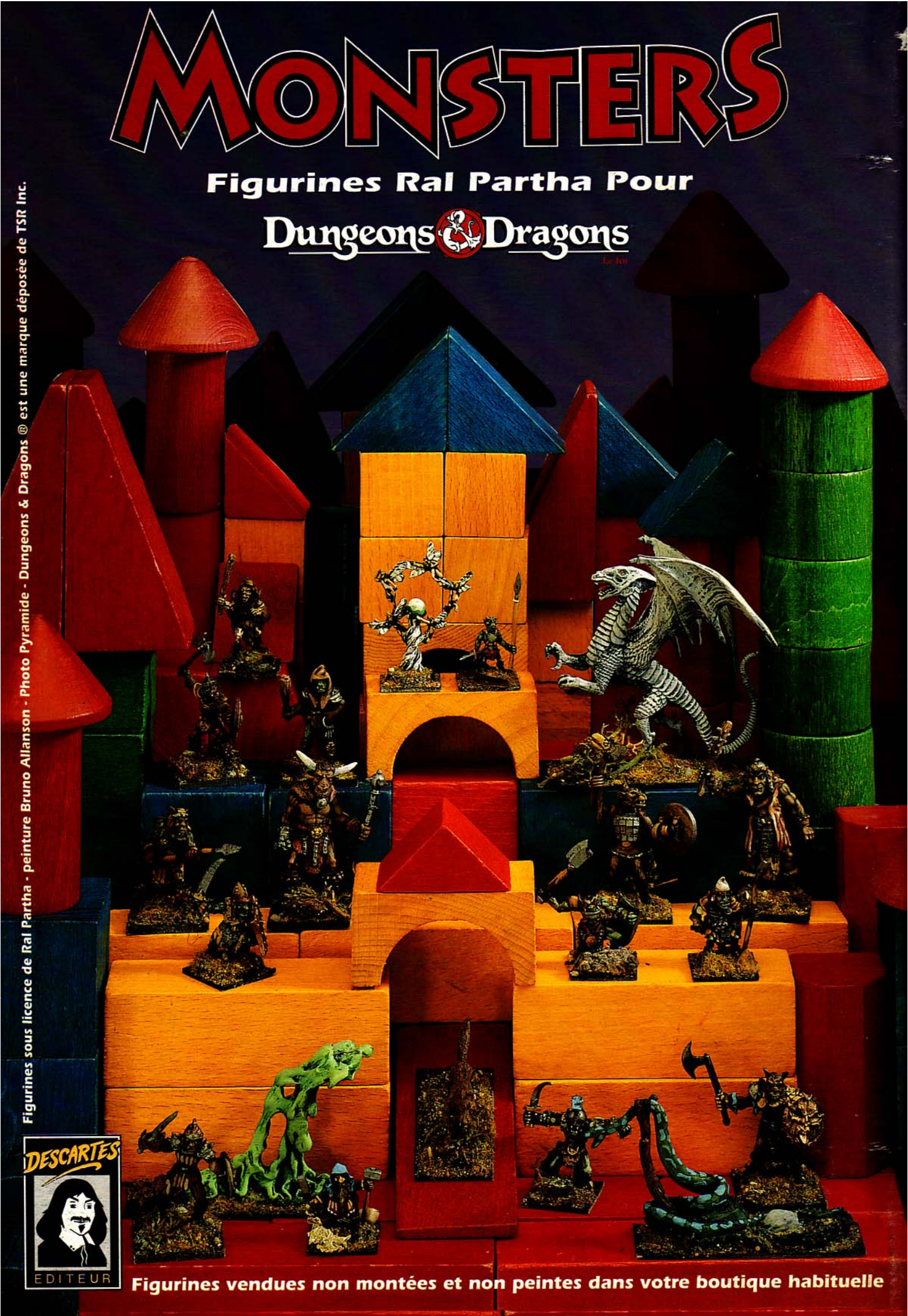
DESCARTES EDITEUR

MONSTERS

Figurines Ral Partha Pour

Dungeons & Dragons

Le Jeu



Figurines sous licence de Ral Partha - peinture Bruno Allanson - Photo Pyramide - Dungeons & Dragons ® est une marque déposée de TSR Inc.

DESCARTES EDITEUR

Figurines vendues non montées et non peintes dans votre boutique habituelle